

ПОСТЕР
НАКЛЕЙКИ

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

№09 (132) СЕНТЯБРЬ 2008

ДАВИ ПЕДАЛИ,
ПОКА НЕ ДАЛИ

NEED FOR SPEED

UNDERCOVER

E3 2008

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

- DRAGON AGE
- DAWN OF WAR 2
- ALPHA PROTOCOL
- **PRINCE OF PERSIA**
- EMPIRE: TOTAL WAR

ВЕРДИКТ

- SPACE SIEGE
- **GTR EVOLUTION**

ПЕРВАЯ
РЕЦЕНЗИЯ!

S.T.A.L.K.E.R.

ЧИСТОЕ НЕБО

+ ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕО НА DVD!

ЧАСТЬ ТИРАЖА С
2DVD

ТЕХНО
2008



9 771560 125802 6

08009>

БОРЬБА ЗА ВЫЖИВАНИЕ – ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ТАК ВАЖНО? НЕ ПОДСКАЖЕТЕ, ГДЕ ЗДЕСЬ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ НОВЫЕ ХРОМОСОМЫ? А КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К ЩУПАЛЬЦАМ? КРАСОТА, УДОБСТВО ИЛИ КРАСОБСТВО? А КАК ЛУЧШЕ – ГЛАЗКИ ВЕЕРОМ ИЛИ ХВОСТИК БАНТИКОМ? ЕСЛИ ГЛАЗА – ЗЕРКАЛО ДУШИ, ТО СКОЛЬКО ДУШ У СОРОКОГЛАЗКИ? А МОЖНО ВМЕСТО РУК – НОГИ? Я СЛЕТАЮ В СОСЕДНЮЮ ГАЛАКТИКУ НЕНАДОЛГО – ПОДОЖДЕТЕ? ЧТО ЛУЧШЕ – АГРЕССИВНОЕ ДРУЖЕЛЮБИЕ ИЛИ ДРУЖЕЛЮБНАЯ АГРЕССИВНОСТЬ? А ЧТО, БЫВАЕТ ДРУГОЙ ТУРИЗМ, КРОМЕ КОСМИЧЕСКОГО? СЧИТАЮТ ЛИ ИНОПЛАНЕТАНЕ САМИ СЕБЯ ВНЕЗЕМНОЙ ЦИВИЛИЗАЦИЕЙ? ЕСТЬ ТАКОЕ ЖЕ НЕБО, НО ДРУГОГО ЦВЕТА? РАЗРЕШИТЕ К ВАМ ПРИСТЫКОВАТЬСЯ? КОЛЛЕГА ИЛИ КОТЛЕТА? И КУДА НАС ЗАНЕСЛО? А КЕМ ВЫ ХОТИТЕ СТАТЬ, КОГДА ОТРАСТИТЕ ЛАПЫ? КАКУЮ ВСЕЛЕННУЮ СОЗДАДИТЕ ВЫ?



СПОРЕМ. КОНТРОЛИРУЙТЕ ЭВОЛЮЦИЮ, СТРОИТЕ ЦИВИЛИЗАЦИЮ И ИЗУЧАЙТЕ УДАЛЕННЫЕ УГОЛКИ КОСМОСА. ВАШИ ДЕЙСТВИЯ ОГРАНИЧЕНЫ ТОЛЬКО ВАШЕЙ ФАНТАЗИЕЙ. ВАШЕ ПУТЕШЕСТВИЕ НАЧНЕТСЯ НА WWW.SPORE.COM





ИГРОМАНИЯ



34 Need for Speed: Undercover
8-12-й раз не «АвтоВАЗ»



41 Репортаж с ЕЗ 2008. Удивительное, удивление Олега Ставицкого

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 8-23

Новостной меридиан	8
Даты выхода игр	22

DVD-МАНИЯ 24-31

Слово редактора	24
Сделано в «Игромании»	25
Интересности * Патчи * Демоблок	26
Темы DVD * Бонусы игровой зоны	27
Темы DVD	28
Машина времени	29
Киберспорт на DVD	31

ВИДЕОМАНИЯ 32

Продолжение репортажа с ЕЗ 2008	
Геймплей Operation Flashpoint 2 и Mirror's Edge	
Эксклюзивный репортаж о разработке «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»	32

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 34-63

Need for Speed: Undercover	34
Репортаж с ЕЗ 2008	
Вступительное слово	41
Prince of Persia	42
Borderlands	44
Damnation	45
Project Origin	46
Red Faction: Guerrilla	47
Operation Flashpoint 2	48
Tomb Raider: Underworld	49
Dragon Age: Origins	50
Alpha Protocol	52
Rise of the Argonauts	53
Warhammer 40000: Dawn of War 2	54
Stormrise	56
Empire: Total War	57
Sid Meier's Civilization 4: Colonization	58
Инди-игры ЕЗ	59
Фотогалерея	60
Заключение	62

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 64-85

Рейтинговая система рубрики R&S	64
I'm Not Alone	65
District Wars	66
Raven Squad	68
Ride to Hell	70
Blood Bowl	72
Celestania	74
Lyllian	76
Grotesque: Heroes Hunted	78
Armed Assault 2	80
Wolfsenstein	84

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 88-91

Нужна ли квестам перестройка?	88
-------------------------------	----

R&S: ВЕРДИКТ 92-121

Мини-рецензия	
Слово редактора * Marine Sharpshooter 4: Locked and Loaded	92
Bionic Commando Rearmed * Hunting Unlimited 2009	93
Fate: Undiscovered Realms * Elements of Destruction	
Panzer Command: Kharkov	94
Crazy Machines 2 * Roogoo * Ben There, Dan That!	96
Полные рецензии	
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	98

Алфавитный список игр в номере

Age of Conan: Hyborian Adventures	194, 195, 204, 238
Alone in the Dark	124, 126, 128, 130, 134
Alpha Protocol	35, 52
Alternative	29
America's Army	24, 26, 108, 234
American McGee's Grimm	24, 26, 108, 234
Ankh: Battle of the Gods	123
Aquinox	168
Aquinox 2	168
Aurora	88, 90
Armageddon Engine	166
Armed Assault	32
Armed Assault 2	80
Army of Two	172, 175
Assassin's Creed	16, 124, 126, 240
Bad Day L.A.	26
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn	123
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal	123
Battlefield	29, 121
Battlefield Heroes	8, 22
Battlefield: Bad Company	172, 175
BattleForge	123
Ben There, Dan That!	96
Bionic Commando Rearmed	93
Bionic Commando	91
Black & White	11, 124, 126
Blood Bowl	72
Black Prophecy	19
Blade Runner	49
Blue Dragon	127
Borderlands	44
Brothers in Arms: Hell's Highway	22, 123
Brownie	123
Bus Simulator 2008	123
Call of Duty	124, 125
Call of Duty 4: Modern Warfare	124, 125
Call of Duty: World at War	124, 125
Carnage: The War on Wheels	124, 125
Celestania	74
City of Heroes	194, 195
City of Villains	194, 195
Civilization 4: Beyond the Sword	124
Clive Barker's Jericho	124
Codename: Panzers: Cold War	19
Command & Conquer	167
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	124, 129
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	27, 191
Command & Conquer: Red Alert 3	127, 29
Commandos: Behind Enemy Lines	130
Commandos	130
Condemned: Criminal Origins	236
Counter-Strike	21
Counter-Strike 1.6	12
Crazy Machines 2	96
Crazy Taxi 3	29
Crysis	24, 26, 108, 130
Crysis Warhead	22
Cyberia	45
Damnation	45
Dark Age of Camelot	302
Darkspore	164
DC Universe Online	194
Dead Space: War on Wheels	124
Dead Town	29
Deus Ex	17
Deus Ex: Human Revolution	124, 126, 127, 240
Disability	14
Disability 3	12
Discovery: Gene Wars	170
District Wars	66
DOOM	302
DOOM 3	302
DOOM 4	16, 178
Dragon Age: Origins	50
Drekanspan: The Dark Eye	22
Duke Nukem 3D	302
Dungeon Hero	123
Dungeon Siege	236
Dungeon Siege 2	236
Earth No More	164
Earthrise	168, 194
Elements of Destruction	94
Elven	191
Empire: Total War	57
EVE Online	195
EVE Online: EVE	195
EverQuest	195, 202
EverQuest II	195, 202
F.A.B.R.	238



SAMSUNG MP3 S3

Представь... энергия искрометных ритмов – у тебя на ладони

Новый медиаплеер S3 от Samsung поражает воображение. Пять модных цветов и современный лаконичный дизайн радуют глаз. Динамичный интерфейс реагирует на каждое твое прикосновение. Потрясающий звук в формате DNSe™ 2.0 и видео в формате MPEG4 обеспечат тебе первоклассные новые впечатления, а если ты хочешь сохранить драйв любимых мелодий в течение дня, используй крадл YA-SD210 со встроенными динамиками. Samsung S3. Эмоции на пределе.

www.samsung.ru

- Поддержка форматов MP3, WMA, MPEG4, JPG, текстовых файлов
- FM-радио с возможностью записи
- До 25 часов музыки, до 4 часов видео
- Объем памяти 2 и 4 Гб

Крадл YA-SD210 приобретается отдельно.

emodio.com

SAMSUNG



КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ С INTEL®.



на правах рекламы



Цена – 27599 рублей

iru®

www.iru.ru

iRU Brava Home 126W на базе современного четырехъядерного процессора Intel® Core™2 Quad – бескомпромиссное решение для требовательных потребителей! Новый четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую производительность ПК при работе с ресурсоемкими приложениями, создании цифрового контента и компьютерными играми. iRU Brava Home 126W изменит Ваше представление о работе на компьютере.

С 2007 года на компьютерах iRU тренируются чемпионы мира по компьютерным играм (дисциплины Counter Strike и Need for Speed) – команда Virtus.pro.

iRU Brava Home 126W

процессор Intel® Core™2 Quad Q9300 с частотой 2,5GHz
видеокарта NVIDIA GeForce 9600 GT с 512Mb памяти
мультимедийный DVD привод
встроенный кардридер
гарантия 3 года

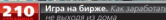
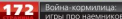
Спрашивайте компьютеры iRU в магазинах «ПОЗИТРОНИКА»
www.positronika.ru

Официальный дистрибьютор ПК iRU – компания MERLION, www.merlion.ru
Intel, логотип Intel, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран.



Корпорация Intel® не несет ответственность и не осуществляет проверку добросовестности или достоверности каких-либо утверждений или заявлений относительно конкретных компьютерных систем, упоминание о которых содержится в данном документе.

© 2008 г. Intel, логотип Intel и Centrino являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах. Реклама.

164 Расписание концов света
на ближайшие годы

194-221

Новости онлайн-игр	194
Застылизи: Earthrise	196
Аналитика: Как спасти человека от World of Warcraft	198
Аналитика: Ролики на основе MMORPG	202
Интернет. События и факты	208
Биржевые игры в интернете	210
Интернет-творчество	214
Интересное в Сети	220

222-223

Новости внекомпьютерных игр	222
Magic: The Gathering: обзор блока Shadowmoor-Eventide	223

224-233

Шоу-программа «Старпом и Светлана» 224

229-230

American McGee's Grimm 229-230

234-235

Стандартные коды	234
Читательские пасхалки и хиты	235

236-239

Тест №9. Сентябрь	236
Сканворд №9. Сентябрь * Фотографическая память №9. Сентябрь	237
Подведение итогов за №7/2008	239
Итоги конкурса Alone in the Park	239

240

Кто вы — Властелин, Хитмен, Альтаир или Чувак? 240

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
Tomb Raider: Underworld

Tomb Raider: Underworld
Warhammer 40 000: Dawn of War 2
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
Need for Speed: Undercover

100

Panda Security	21
Razer	139
Ritmix	97
Samsung	3
Samsung Pleomax	23, 25, 27
Soft Club	38-39
Sven	9
TopDevice	151
Universal Pictures International	31
(Россия)	117
Акелла	13, 15, 67, 73, 95, 103
Букс	193
Двадцатый Век Фокс СНГ	155
КРИ	40
Новый диск	213
SMART	73, 115, 119, 225

AyerMedia.....	17
BioStar.....	11
COMPRO.....	11
Cooler Master.....	137
DEPO Computers.....	141
.....	163
Electronic Arts.....	33
Exconn.....	77
Integrity CIS.....	20
Intel.....	5
MSI.....	133, 149
NIKITA.ONLINE.....	201
Palit.....	131

[illegible]

Dungeons & Dragons	222
Dungeons & Dragons 3.5	222
Dungeons & Dragons	222
Forgotten Realms	222
Halo ActionClix	222
Magic Online	222
Magic: The Gathering	222
Mass Effect	222
The Settlers of Catan	222
Traveller RPG	222
Tribune	222
Kotaku anasni	222
Topgun	222
Xanadu	222
Warcraft	222

ASUS LS221H

Ультратонкий LCD Monitor

Отличное сочетание Силы и Мягкости

Утонченная Красота с наилучшей Защитой

Великолепная гармония стекла и кожи заключена в облике необычайно тонкого 22" LCD монитора ASUS LS221H, который органично сочетает в себе красоту и технологичность. Панель монитора, одновременно настолько тонкая (толщина составляет всего 45 мм) и красивая, почти невосприимчива к повреждениям и царапинам, что достигается при помощи специальной стеклянной поверхности с коэффициентом твердости 9H (прочность сапфира), выполненной по алмазной технологии. Специальное неотражающее стекло характеризуется высокой светопропускной способностью 96% и коэффициентом отражения ниже 2%, что обеспечивает четкость изображений и живые цвета даже после того, как монитором воспользовались дети и он поработал в публичных местах.

Использование в дизайне монитора LS221H натуральной кожи обеспечивает пользователю роскошные тактильные ощущения и вместе с эксклюзивными световыми эффектами «Light-in-Motion II» создает такую атмосферу, которая необходима для более комфортной работы.

Имея встроенный разъем HDMI, технологию ASUS Splendid Video Intelligence, контрастность ASUS Smart Contrast Ratio (ASCR) 4000:1 и время отклика 2 ms для четких живых изображений высочайшего качества без эффекта размытости, ультратонкий монитор LS221H, выполненный с использованием натуральной кожи, отлично сочетает блеск и долговечность сапфиров с мягкостью и качеством кожи.

Товар сертифицирован. На правах рекламы.

Всемирная гарантия 3 года

Гарантия 280*

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Дистрибуторы: Питри (495) 974-32-10, OCS (495) 966-26-75, Тринити Электроникс www.trinity-el.ru, Dina Victoria (495) 681-20-70, Dixit (495) 380-26-61

* зависит от модели

Дилеры: Москва (495) ASUS4YOU 510-69-34, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техносити www.technosita.ru, POLARIS www.polaris.ru, М-видео www.mvideo.ru, Нисотроп www.nisotro.ru, Арикс 880-54-07, Киберспортсмен 504-25-31, НИКС 914-33-33, Санрайз 542-80-70, Главная лаборатория 784-64-90, СтарМастер 785-85-55, Р-Центр 105-64-47, ТРК 842-47-29, USN 775-82-92, СПб: КЕР 333-24-77, Компьютерный Мир 333-20-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru, Новосибирск: Текносити (383) 125-333, НЭТА (383) 16-33-11, Колпани «ЭТ» (383) 346-48-42, Владивосток: DNS (4232) 300-454, А-11 (4232) 20-50-20, Казань: Domo (800) 2005-800, Краснодар: Владос www.vlados.com, Илтеррайт (861) 279-09-90, Санрайз (863) 240-11-77, Ростов-на-Дону: Иманто (963) 232-47-18, Воронеж: PET (4732) 77-93-39, Уфа: Форте БД (3472) 600-000, Казань (3472) 91-21-12, Благовещенск: ALG Soft (4162) 31-66-67, Волгоград: В/СТ (8442) 90-30-30, Ижевск: «Корпорация ЦЕНТР» www.corpcentre.ru, Н.Новгород: Алком (8312) 63-01-53, Сургут: Текноцентр (3462) 24-50-05, Оренбург: КС-Центр (3532) 77-47-11, Хабаровск: Обская техника (4212) 22-02-02



Ведущие рубрики: **Георгий Курган, Илья Янович, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин** (новости киберспорта) • Комиксы: **Сергей Христенко**

ИНДУСТРИЯ

Продается

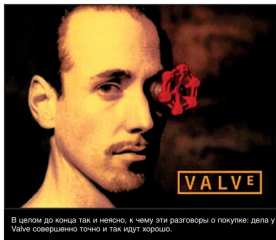
ВЕНТИЛЬ, В ОТЛИЧНОМ СОСТОЯНИИ

VALVE ВПЕРВЫЕ ЗАГОВОРИЛА О ПРОДАЖЕ КОМПАНИИ

В Valve, которая за 12 лет своего существования стала своеобразным символом крупных независимых разработчиков, впервые заговорили о продаже своей студии. Даг Ломбарди, вице-президент по маркетингу, в одном из интервью очень подробно остановился на этом пункте: «Мы рады сейчас рассмотреть самые разные предложения от издателей, но не следует воспринимать мои слова как при-

знак каких-то трудностей. У нас пока что все в порядке, я лишь хочу подчеркнуть, что все возможно».

Также Ломбарди очень хорошо отзывался об Electronic Arts, сказав, что им необходим был партнер, который занялся бы дистрибуцией. По словам Дага, за годы существования компании они самостоятельно научились многому, но в некоторых вопросах им все еще требуется помощь.



В целом до конца так и неясно, к чему эти разговоры о покупке: дела у Valve совершенно точно и так идут хорошо.

ПОДРОБНОСТИ

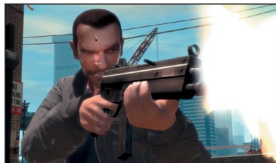
А вы боялись!

ESRB ПРОБОЛТАЛИСЬ О PC-ВЕРСИЯХ SILENT HILL: HOMECOMING И GTA 4

Ранее в списке целевых платформ **Silent Hill: Homecoming** (это уже пятая часть) значились только Xbox 360 и PlayStation 3. Но рейтинговая организация ESRB, выставившая возрастную цензу (к слову, причин для беспокойства нет, там крусеется законный Mature), указала в списке платформ и персоналки. А на E3 информация подтвердилась: Konami объявила PC-версию официально. Как, кстати, мы вам и порочили. Правда, дата выхода PC-версии пока не названа.

Напоминаем, **Silent Hill: Homecoming** разрабатывается студией **Double Helix Games** (где перемешались сотрудники бывших **The Collective** и **Shiny**), консольный релиз назначен на 26 сентября.

Аналогичная история произошла с **GTA 4**, но в этом случае упоминание PC быстро исчезло из списка платформ. Впрочем, официальный анонс не заставил себя ждать, названа даже точная дата выхода европейской PC-версии: 21 ноября.



Нико Беллич: «Хотели видеть меня на PC? Ну что, сами попросились!»

АНОНСЫ

Бесплатный сыр. МЫШЕЛОВКА — ОСЕНЬЮ!

ПОДПИСЧИКАМ XBOX LIVE SILVER РАЗРЕШИЛИ
БЕСПЛАТНО ИГРАТЬ С ВЛАДЕЛЬЦАМИ PC

Не секрет, что Microsoft пытается заработать в **Xbox Live** на всем, от иконок до оформлений дашборда. Даже если вы захотите банально поиграть в мультиплеере, придется оформить подписку на Xbox Live Gold, которая стоит денег. Впрочем, теперь праздник пришел и на улицу любителей халвы. Хотя и не ахти какой.

А именно: даже если у вас бесплатная подписка (**Xbox Live Silver**), вам дадут доступ в мультиплеер в тех играх, которые поддерживают игру с пользователями PC

на одном и тех же серверах. Это **Lost Planet: Extreme Condition — Colonies Edition**, **Shadowrun** и **Universe at War**. Шар со стороны Microsoft вполне логичен: с 23 июля плата за подписку на Games for Windows Live была отменена, так почему тогда владельцы Xbox 360 должны отстегивать за онлайн в тех же самых играх?

Тем не менее немного позже Microsoft заявила, что это лишь временная акция, лавочку прикроют уже через несколько месяцев, вместе с осенним обновлением.



Раньше принято было считать, что кроссплатформенный мультиплеер невозможен из-за того, что у ПК-игроков с мышью будет преимущество. Но на деле оказалось, что особой разницы-то и нет.

Raven Software, как оказалось, работает не только над новым Wolfenstein, но и над проектом под названием Singularity, про который пока известно только то, что это экипировка для управления временем. К тому же они выпустят игру X-Men Origins: Wolverine по грядущему фильму про Росмаку.

SINGULARITY

МАНИЯ

АНОНСЫ



Steam, да не тот

ELECTRONIC ARTS ЗАПУСКАЕТ СВОЙ ОНЛАЙНОВЫЙ СЕРВИС

Игры через интернет Electronic Arts продает давно, но до последнего времени ее собственная система электронной дистрибуции (сначала она называлась EA Downloader, потом EA Link) заметно уступала Steam. Теперь, после перезапуска, эта система будет называться

Nucleus и ее главным достоинством станет единая учетная запись для всех платформ, будь то PC или любая консоль. Остальные функции схожи с теми, что имеются у конкурентов: учет достижений, списки друзей, платные дополнения (карты, оружие, картинки).



Первыми поддержкой Nucleus обзаведутся Spore и Battlefield Heroes.

ИНДУСТРИЯ



Одна голова — хорошо!

ОЧЕРЕДНАЯ СТУДИЯ KUJU ENTERTAINMENT ПЕРЕИМЕНОВАНА

Kuju Entertainment, один из крупнейших независимых издателей в Европе, продолжает ребрендинг своих студий. Kuju Sheffield уже переименовали в Chemistry, Kuju Brighton зовется Zoe Mode Brighton, ну а Kuju London с недавних пор известны не иначе как

Headstrong Games. Послужный список студий невелик — они успели отметить разве что диалогий Battalion Wars для консолей Nintendo. На GC в Лейпциге, однако, компания обещает порадовать нас громким анонсом. Ждем с умеренным интересом.



Интересен прежде всего не сам факт переименования студии, а вот эта вот картинка, которой они о себе заявили.

ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ!



МЫШЬ-КЛАВИАТУРА
SVEN

ML-2000 DESTROYER

- Оптический сенсор последнего поколения
- Частота обработки: 7080 кадров в секунду
- Максимальное ускорение: 20 G
- Разрешающая способность: до 2000 dpi

SVEN®

YOU WANT — WE CAN!

www.sven.ru

Информация о товаре по телефону:
+7 (495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки:
info@sven.ru
На правах рекламы



Midway, которая сейчас испытывает финансовые трудности, закрыла свою лос-анджелесскую студию (та успела сделать лишь последний фильм **TNA IMPACT**, на картинке). Впрочем, с безденежным изданием это вряд ли связано — большинство сотрудников просто переедет в студию в Сан-Диего.



ИНДУСТРИЯ

Ты меня бросил!

ACTIVISION BLIZZARD ИЗБАВИЛАСЬ ОТ «БЕСПЕРСПЕКТИВНЫХ» СТУДИЙ

8 июля состоялось официальное слияние **Activision** и **Vivendi Games**. Естественно, сразу же после этого обе компании начали активно лезть в дела друг друга. А если быть точным, **Activision** вплотную занялась пересмотром портфолио **Vivendi**. Первые слухи о надвигающейся буре появились еще в середине месяца, когда стало известно о предстоящих увольнениях в компании. И вот 29 июля топор был занесен сразу над несколькими студиями: **Massive Entertainment** (**Ground Control**, **World in Conflict**), **Swordfish Studios** (**50 Cent: Blood on the Sand**), **Sierra Online** и **Vivendi Games Mobile**. Все они будут выставлены на продажу, а последние две и вовсе могут закрыться как убыточные. Кадровые перестановки также ожидаются в

Radical (Prototype) и **High Moon Studios (The Bourne Conspiracy)**; лицензию на игры про Джейсона Борна уже вернули компании **Ludlum Entertainment** (распорядители прав на произведения Роберта Людлума).

Однако самое странное в этой истории другое: кроме вышеупомянутых студий, до сих пор не определена судьба **Terminal Reality** с их почти готовыми **Ghostbusters** и **Double Fine Productions** Тима Шапера (в настоящий момент работают над **Brutal Legend**). Обе игры очень перспективные, а в **Ghostbusters** так и вовсе вложена баснословная сумма денег (одни лицензии и актеры на озвучку чего стоят!), поэтому совершенно непонятно, зачем

Activision Blizzard хочет от них избавиться. Мы попытались связаться с представителями издателя, но там отказались давать какие-либо комментарии. Что же касается **Terminal Reality** и **Double Fine Productions**, то представители обеих компаний заявили прессе, что уже подписывают новых издателей для своих проектов.



ИГРОВОЕ КИНО

О роли бензопил в кино

КТО СНИМАЕТ И СНИМАЕТСЯ В ЭКРАНИЗАЦИИ GEARS OF WAR

Экранизация **Gears of War** объявлена уже давно, но конкретной информации о ней до сих пор не было: студийные боссы все ходили вокруг да около, была лишь ориентировочная дата выхода — 2009 год. В режиссеры все это время про-

рочили Лена Уайзмана (дилогия «Другой мир», «Крепкий орешек 4»), и теперь его окончательно утвердили на кресло режиссера картины. За сценарий отвечает Крис Морган (третья и четвертая части «Форсажа», свежий «Особо опасен»). Кого

привлекли из числа актеров, пока неизвестно, но, по некоторым данным, в фильме будут задействованы такие актеры, как Майк Раста (озвучивал Огаста Коула в игре) и Питер Джексон (американский актер, его голос вы могли слышать в **Fallout 2** и

Wing Commander: Prophecy). Фильм прольет свет на предисторию игры. В частности, станет известно, как и при каких обстоятельствах Маркус Феникс получил свой фирменный шрам. Дата выхода пока не изменилась — все тот же 2009 год.

МАРКУС РЕАЛ ФЕНИКС



CHRISTENKO



Telltale Games, похоже, уверенно превращается в такую портативную версию **LucasArts** образца 90-х — студия объявила о создании еще одного квестового рила, на этот раз о похождениях знаменитых Уоллеса и Громета. **Wallace & Gromit's Grand Adventures** будут под стать оригиналу: выполнены в пластиничном стиле.

ИГРОВАЯ МАНИЯ

ЛЮДИ



Амбициознее, Кен, еще амбициознее!

КЕН ЛЕВАЙН РАССКАЗАЛ О СВОЕМ НОВОМ ПРОЕКТЕ

Кен Левайн, главный по **BioShock** (лучшей игре 2007 года по версии «Игромании»), поделился кое-какой информацией о своем новом проекте. Но сначала Кен в который уже раз подчеркнул, что не работает над **BioShock 2** — игрой занимаются совсем другие люди, большинство из них не имеют отношения к первой части.

Свое новое детище Левайн называет не иначе как очень амбициозным (как и всегда). По его словам, команда уже закончила все подготовительные работы и теперь занимается самой игрой. «Наша цель — встряхнуть жар и индустрию в целом, как в свое время это сделала моя предыдущая игра, **BioShock**», — скромно так добавляет он. В команде у Кена работают Билл Гарднер,

дизайнер **BioShock**, а также Найт Уэллс, арт-директор **2K Marin**.



Левайн всегда был за инновации, так что как минимум в оригинальности грядущего проекта сомневаться не приходится.

СОБЫТИЯ



Гадь и играй!

SONY ПОКАЗАЛА РОССИЙСКИМ ИГРОКАМ СВОЙ PS3-УНИТАЗ

На прошедшем в середине июля ежегодном ликонке журнала «Афиша» все желающие могли опробовать в действии очень любопытную конструкцию от **Sony** (**Sony Computer Entertainment Europe** выступала официальным партнером праздника) — унитаз со встроенной PS3. В пол санузла была вмонтирована плазменная панель, благодаря чему можно

было играть не отрываясь от мирских дел. Год назад такой же агрегат был установлен в Лейпциге на GC2007, а теперь вот добрался и до нас. Основное достоинство этого изобретения, по словам самой Sony, — возможность играть, ни на что не отвлекаясь. Трудно с этим поспорить, хотя для полного счастья рядом с унитазом неплохо бы поставить холодильник.



Все удовольствия в одном месте!

BIOSTAR
WWW.BIOSTAR.COM.TW

Совершенствуй свою платформу.

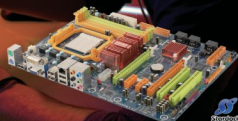
Играй с удовольствием.

Высокая производительность (DirectX10) в 3D-приложениях последнего поколения

TA790GX A2+



- ▲ Поддержка процессоров AMD Phenom X3, Phenom X4 и Phenom FX
- ▲ Поддержка памяти DDR2-1066
- ▲ Графическое ядро ATI Radeon HD 3300
- ▲ Поддержка Microsoft DirectX 10.0 Shader Model 4.0
- ▲ Разъемы D-Sub, DVI и HDMI
- ▲ Инновационная технология BIO-TEX Technology



Реклама





«1С» анонсировала stand-alone-дополнение к ролевой игре «Восхождение на трон» под названием «Валькирия». Сюжет расскажет о событиях оригинала, но от лица пучины Знех. Из других новостей: свежие артефакты, покание, заклинания и т.д. Точная дата выхода «Валькирии» неизвестна, релиз назначен на этот год.



ПОДРОБНОСТИ

Серо-коричневый не в моде

РАЗРАБОТЧИКИ DIABLO 3 НЕ ПОЙДУТ НА ПОВОДУ У ПОКЛОННИКОВ СЕРИИ

Как вам наверняка уже известно, сразу после анонса **Diablo 3** толпы возмущенных фанатов, которым не приглянулся визуальный стиль игры, организовали онлайн-петицию и потребовали в ней вернуть традиционную серо-коричневую палитру. Под этим требованием подписались больше 50 000 человек (честно говоря, не так уж и много). Сами разработчики из **Blizzard** это никак не комментировали. До недавнего времени.

В интервью MTV Джю Уилсону, ведущему дизайнеру **Diablo 3**, продемонстрировали скриншоты, обработанные фанатами в «Фотошопе» как наглядный пример того, что именно они хотят уви-

деть в итоге. Однако Уилсон был непреклонен и заявил, что менять ничего не будет: всем разработчикам новый стиль очень понравился, да и вообще — в темноте гораздо хуже видно окружающего героя монстров. Кроме того, некоторые вещи нельзя реализовать чисто технически. Причем он добавил, что поначалу они в команде как раз-таки хотели сделать игру более темной и мрачной, но потом оказалось, что излишняя «хмурость» ей только во вред.

А несколькими днями позднее на официальном сайте разработчиков (www.blizzard.com) появилось объявление, гласящее, что студия ищет нового арт-директора проекта. С «не-

правильным» визуальным стилем и жалобами игроков это никак не связано, просто прежний арт-директор, Брайан Моррисон, решил уйти из игровой индустрии.



Слева — подлинный скриншот, справа — поретушированный фанатами. А на чьей стороне вы?

АНОНСЫ



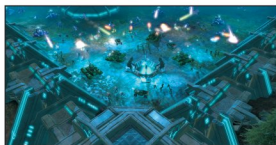
Больше Halo? ДА ПОЖАЛУЙСТА!

BUNGIE РАБОТАЮТ НАД ТРЕМЯ НЕАНОНСИРОВАННЫМИ ИГРАМИ

В **Bungie** заявили, что в настоящий момент работают над тремя новыми проектами. Тем не менее студия пока не готова делать какие-либо анонсы. Но не нужно быть гением, чтобы догадаться, что как минимум одна из этих игр будет новым **Halo**. А вторым номером, вполне возможно, станет дополнение для **Halo Wars** — истории известно немало случаев, когда продолжение начинали готовить еще до выхода оригинала.

Велика также вероятность, что нас поражают чем-то совсем

новым. На сайте компании появилось вот такое заявление: «Сейчас мы работаем над тремя проектами — как уже знакомыми, так и над новыми. Некоторые выйдут в ближайшем будущем, над другими предстоит еще много поработать». Предельно уклончиво, но даже это дает обильную пищу для размышлений. Кстати, **Bungie** собирались анонсировать свою новую игру еще на E3, но в последний момент все отменилось по инициативе издателя.



Вослеенная у Halo(на скриншоте Halo Wars) большая и проработанная, поэтому со стороны Bungie вполне логичным шагом будет развивать ее дальше.

КИБЕРСПОРТ



WCG против ASUS Cup

ИНТЕРЕСЫ ДВУХ КРУПНЫХ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ТУРНИРОВ СОШЛИСЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ

Случай, когда организаторы одного турнира вставляют палки в колеса организаторам другого, не редки. В свое время, например,



конфликтовали **CPL** и **ESWC**, назначая свои летние турниры на слишком близкие друг к другу даты. В результате таких трюков европейские команды предпочитали посетить Францию, а американцы — остаться дома и принять участие в **CPL Summer**. Этим летом от подобного конфликта пострадали игроки из СНГ.

Крупнейший на постсоветском пространстве чемпионат, **ASUS Summer 2008**, по традиции был назначен на последние два уик-энда сезона, что в этом году выпали на 23-24 и 30-31 августа. В частности, турнир по **Counter-Strike 1.6**, ключевой дисциплине, был назначен на последние выходные. Палка в колеса московскому турниру пошла напрямую из Украины: организаторы украинского отборочных **World Cyber Games** также назначили даты своих соревнований на 30-31 августа, мотиви-

руя это тем, что Украинский Дом в Киеве (место проведения турнира) будет готов принять киберспортсменов лишь в эти числа. В результате этого не самого джентльменского поступка организаторы **ASUS** приняли решение не проводить отборочные по Украине вовсе и отозвать приглашение для команды **Virtus.pro**, трое из пяти игроков которой являются гражданами Украины.

Помимо **Virtus.pro**, **ASUS Summer** не смогут посетить такие команды, как **A-Gaming**, **DTS** и **HR** — все они так или иначе были претендентами на самые высокие места. Таким образом, российские команды получают, наверное, самый лучший шанс заработать **ASUS Cup** за всю историю. Испортить им удовольствие могут разве что финны **4Kings** (игроки, ранее выступавшие под тегам **69N-2BE** и **Excello**) или еще какие-нибудь команды из ближнего зарубежья.



Питер Мур порадовал всех поклонников спорта новостью о том, что Madden NFL и NBA Live, которые пролижут PS3 в этом году, обязательно вернутся к нам в следующем. По всей видимости, EA Sports решила основательно переработать концепции этих игр для ПК, как это случилось с FIFA.

ИНДУСТРИЯ

ГЕРОИ МЕСЯЦА

Флагман на плаву?

ГЛАВА FLAGSHIP БИЛЛ РОПЕР ЗАЯВИЛ, ЧТО СТУДИЯ НЕ ЗАКРЫВАЕТСЯ

В прошлом номере мы писали о том, что у **Flagship Studios (Hellgate: London)** дела идут не ахти как: то сотрудники повально теряют, то с корейцами по поводу авторских прав грызутся. Немного позже стало известно, что компания покинули вообще все, включая последнего беднягу-программиста, занимавшегося поддержкой «Лондона». Скоропостижно закончился и бета-тест онлайн-игры **Mythos**.

Все тут же заговорили о закрытии студии, но глава **Flagship** Билл Ропер (этот человек стоял еще у истоков **Diablo**) выступил в том духе, что им удалось устроить большинство проблем и прекращать работу студия не собирается. Права на **Hellgate** (для которого уже нельзя оформить подписку для игры в онлайн) и **Mythos** опять же остаются у своих законных владельцев, но что Ропер собирается делать с пустой студией — неясно.

Тем временем неожиданная помощь пришла к **Flagship** со стороны азиатских партнеров из **Namco Bandai**. Исполнительный директор американского подразделения ком-

пания, Зак Карлссон, появился на форуме **Hellgate** и заверил фанатов, что с игрой все в порядке и сервера в ближайшее время закрывать не планируется.

А буквально перед отправкой номера в печать стало известно, что команда разработчиков **Mythos** открыла свою собственную студию. Новую созданную компания называется **Runic Games** и у ее руля стоит Травис Болдри (отметился игрой **Fate** — бюджетной пародией на **Diablo**) и Макс Шефер (в свое время он покинул **Blizzard North** вместе с Ропером). Студия займется разработкой онлайн-овых игр.



Flagship то умирает, то опять воскресает. Респань?

Кря-кря, мистер Андерсон!

UBISOFT ВЫПУСТИЛА КРЯК ПОД ВИДОМ ПАТЧА

Крайне забавный случай произошел с патчем 1.03 для **DirectDrive**-версии экшена **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2**, то есть той, что продается посредством цифровой дистрибуции. Один из поклонников игры

расковырял exe-файл патча и обнаружил там подписи пиратской команды **RELOADED**, которая занимается взломом игр и отлучением их от диска. Фактически **Ubisoft** выпустила пиратский кряк вместо патча.

Удивленный игрок тут же сообщил о своей находке на форуме, и злополучный патч из **DirectDrive** убрали. Официально **Ubisoft** пока никаких комментариев не дали, но комьюнити-менеджер пообещал

разобраться в ситуации, добавив, что не думает, будто какой-то контент мог попасть в патч из других источников. Не исключено, однако, что один из сотрудников просто выполнил добросовестно выполненную свою работу и добавил чужой код в исполняемый файл патча в надежде, что никто этого не заметит.

СКАНДАЛЫ



КАЖДУЮ КОПЕЙКУ В ДОМ



©CHRISTENKO



Майкл Уолтер из Intel заявил, что первые игры с поддержкой технологии трассировки лучей (ray tracing) появятся уже через 2-3 года. Ray tracing — это алгоритм, прослеживающий траекторию лучей, благодаря чему свет падает на объекты особенно реалистично, картинка выглядит буквально как живая.

СОБЫТИЯ



Золото для шпиона

НАЙДЕНЫ ПЕРВЫЕ ДВА СЛИТКА ЗОЛОТА, РАЗЫГРАННЫЕ В РАМКАХ РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ VELVET ASSASSIN

В майском репортаже по Velvet Assassin мы рассказывали вам о запуске ARG (alternative reality game), суть которой заключается в сведении различных подсказок разработчиков воедино и поиске реальных слитков золота, спрятанных неизвестно где. Напоминаем, в чем тут связь с игрой: во времена Второй мировой разведчики снабжали чемоданчиками с драгоценностями, а в игре как раз об одной такой разведчице и рассказывается (к слову, срифмованной с реальным человеком — Виолетты Жабо).

Просочившиеся в интернет подсказки привели искателей на сайт www.violettesdream.com (посвященный памяти Виолетты Саммер, главгероини игры), где и было зашифровано местоположение золота. Счастливицу, обнаружившую первый слиток, зовут Ди Кук, и свою находку она обнаружила в городе Фредериксберге, штат Техас.

А три недели спустя отыскался и второй сли-

ток, на этот раз в Лондоне, на вокзале Виктория. Расселу Кенту, нашедшему драгоценность, пришлось провести настоящее детективное расследование: узнать номер мобильного телефона, расшифровать секретное послание в одной из британских газет, забрать письмо, оставленное в одном из городских баров и лишь затем найти золотой слиток в бюро находок на станции Виктория.



Самое время погорючиться — первые слитки наверняка подорвут интерес к охоте за золотом, шансов найти клад все меньше.

ИНТЕРЕСНОСТИ



И больше — ни-ни!

В БРИТАНСКИХ ТЮРЬМАХ ЗАПРЕЩАЮТ ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ

Еще недавно в британских тюрьмах царил настоящий игровой рай: там не только разрешили играть всем без исключения, но и обеспечили консолями и играми за государственный счет (только в прошлом году на эти нужды было выделено 10 000 фунтов стерлингов). Теперь, однако, правила ужесточились: правоительство не только прекра-

тило финансирование (теперь преступникам придется играть за свой счет), но и запретило в тюрьмах игры с рейтингом «18+». Мало того, теперь к играм допускают только тех заключенных, которые хорошо себя ведут, либо тех, у кого есть суицидальные наклонности. Хочешь поиграть в The Sims? Воскр себе вены!



Верните мне мой Manhunt!

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

DRACULA: ORIGIN ОХОТНИК НА ДРАКУЛУ



Некогда доблестный защитник христианства, граф Дракула продал душу Принцу Тьмы после того, как погибла его возлюбленная. Прошло время, и Дракула узнал о существовании манускрипта, где был описан темный ритуал, способный возвращать души умерших.

Если граф найдет рукопись, он сможет воскрешать мертвых. Только один человек способен помешать дьявольским планам Дракулы — профессор Ван Хельсинг...



Около 150 предметов, которые литература связывает с существованием вампиров: основные дома, зеркала, чеснок...

Действие разворачивается в колоритных местах Лондона, Австрии, Египта и Трансильвании.

Более 40 второстепенных персонажей.

Готическая атмосфера романа Брэма Стокера.

www.akella.com



ХИТ ZONA

М.бигло

Настоящее

Акелла



Акелла



Появились первые, хотя и скудные, подробности о новой игре **Piranha Bytes**. Называется она **Niven**, и сюжетная завязка там следующая: главный герой потерял кораблекрушение и оказался на таинственном острове, принадлежащем какой-то древней цивилизации.



СКАНДАЛЫ

А кофе все никак не остынет!

ГТА НОВЬ ОБВИНЯЮТ ВО ВСЕХ СМЕРТНЫХ ГРЕХАХ

За прошедший месяц случилось сразу несколько преступлений, напрямую, как считают умные дяди и тети, связанных с **GTA 4**. Оказалось, никакого Джека Томпсона (у которого сейчас своих проблем хватает, не до GTA) и не нужно — скандалы образуются сами собой.

Итак, вот что случилось. В США двое подростков, используя коктейли Молотова, подорвали несколько машин, а после задержания не моргнув глазом сообщили, что научились этому в GTA (как будто больше нигде коктейлей Молотова не показывают). Другой случай произошел в Таиланде: восемнадцатилетний парень, как предполагают власти, пытался провернуть, работают ли некоторые

приемы GTA в реальности, и попытался угнать такси. Водитель начал сопротивляться, и преступник убил его ножом, после чего сел в залитую кровью машину и отправился кататься по Бангкоку — правда, недолго. Полиция выследила его молниеносно. Тайские дистрибьюторы уже изъяли игру из продажи.

Испанские таксисты тут же заволновались, а не найдется ли и в их стране подражатель тайского убийцы, и потребовали от властей запретить игру. Власти пока никак не отреагировали. Зато отреагировали правительства Малайзии и Сингапура — и те, и другие намерены поставить GTA 4 вне закона (в Сингапуре до этого уже запрещали **Mass Effect**, но потом отозвали запрет).



Очевидно, что когда GTA 4 доберется до PC, то скандалов станет еще больше.

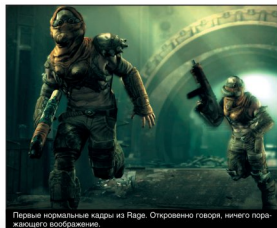
ПОДРОБНОСТИ

Rage x 3 = DOOM 4?

DOOM 4 ОБЕЩАЕТ БЫТЬ В ТРИ РАЗА КРАСИВЕЕ RAGE

Во время мероприятия **QuakeCon**, прошедшего с 31 июля по 3 августа, Джон Кармак (один из столпов **id Software**) поделился некоторыми подробностями относительно **DOOM 4** (который теперь анонсировали-таки официально). По его словам, игра будет графически в три раза лучше **Rage**, другого проекта **id Software**. Объяснил Джон это тем, что в **Rage** они установили

ограничение в 60 кадров в секунду, а в **DOOM 4** ограничатся 30, это позволит серьезно размахнуться в плане технологий. Интересный, конечно, способ прокламировать свою игру — за счет другого, собственного же проекта. Ну а про то, что 30 кадров, вообще говоря, мало, Кармак отчего-то умолчал. Так что ждите новых анекдотов про производительность **DOOM 4**.



Первые нормальные кадры из **Rage**. Откровенно говоря, ничего поразжающего воображение.

АНОНСЫ

Две по цене вместо одной

АВТОРЫ TOTAL OVERDOSE ДЕЛАЮТ СРАЗУ ДВЕ ИГРЫ ПО ФИЛЬМУ WATCHMEN

Студия **Deadline Games** (кроме **Total Overdose**, ничем примечательным пока не отметились) объявила о создании сразу двух экшенов по мотивам грядущего фильма **Watchmen**. **Watchmen** («Хранители», если по-нашему) Зака Снайдера — это классическая экранизация комиксов про супергероев, но с присущим для Снайдера визионерством (см. хотя бы его «300 спартанцев»). Выход фильма намечен на следующий год.

Игры же расскажут историю, предваряющую события картины, и распространяться будут только через Сеть, так что по продолжительности будут на час-два. Первый экшен поступит в продажу одновременно с выходом фильма в кинотеатрах, а второй подоспеет к релизу на DVD. Авторы, кстати, не исключают, что выступят потом и дополнительные эпизоды, если игры будут пользоваться популярностью.



Стилистические персонажи **Watchmen** — это такие вызывающие версии привычных супергероев. Кадры из игр, увы, пока нет.



Компани **Katauri Interactive** сменила место жительства: переехала из Владивостока в Калининград. В настоящий момент студия работает над продолжением **King's Bounty**, а также готовит выход европейской и американской версий игры, а также в обозримом будущем, но исключительно, займется онлайн играми.

ПОДРОБНОСТИ

Как низко ты пал!

УРРЕН «DEUS EX» СПЕКТОР ДЕЛАЕТ ИГРУ ПО ЛИЦЕНЗИИ PIXAR

Junction Point Studios, компания, созданная Урреном Спектором (**Deus Ex**, **System Shock**, **Thief** — это все его рук дело), еще год назад продалась **Disney Interactive**, так что теперь ему предстоит заниматься в том числе и играми по фильмам. Если быть точным, по мульт-

фильмам студии **Pixar**, которая и сама вот уже два года находится под крылышком **Disney**. Сейчас вот стало известно, что последние 12 месяцев Спектор трудился над игрой по новому, пока не уточненному проекту **Pixar**. Есть предположение, что это будет игроизация картины **John**

Carter of Mars режиссера Эндрю Стэнтона (см. его недавний **WALL-E**), которая, в свою очередь, основана на серии книг писателя Эдгара Барроуза. По крайней мере, визуальный стиль (см. арт) похож, но немного смущает тот факт, что мультфильм выходит на экраны лишь в 2012 году.



Единственная иллюстрация к новому проекту, подписанная как «концепт-арт неназванной игры».

ИГРОВОЕ КИНО

«Боюсь привыкнуть к играм»

МАКС ПЕЙН ПРИЗНАЛСЯ, ЧТО НЕ ИГРАЛ В MAX PAYNE

В одном из интервью Марк Уолберг, исполняющий роль Макса Пейна в экранизации понятно какой игры, признался журналистам, что не играл в **Max Payne** и даже не собираются (!): «Я обычно привыкаю к тому, что мне нравится, поэтому мне не хочется втянуться в игры и проводить за ними по 14 часов в сутки. У меня сейчас и так много забот — ребенок, работа, ну, вы понимаете».

Ситуация, в общем, привычная: изо всех режиссеров, экранизирующих видеоигры, играть актеров заставляет лишь Пол Андерсон (**Mortal Kombat**, **Resident Evil**). Однако и в самом «Максе» нашлись исключения среди актеров: Лудакрис, исполнивший роль Джима Бравуры, не только прошел **Max Payne**, но и называет его своей любимой игрой.

Неделей позднее Уолберг

поделится с журналистами кое-какой информацией о самом фильме. В фильме нас ждет море стильного экшена, но будет и немало таких моментов, которые заставят зрителя сопереживать и даже задуматься над чем-то. Что ж, очень даже в духе оригинала.

Напомним, фильм **Max Payne** уже снят и идет в пост-продакшен, а премьера назначена на 23 октября.



Нам одним кажется, что актриса на роль Моны никуда не годится?

AVerMedia
www.avermedia.com

Будь готов с новым поколением ТВ-тюнеров от AVerMedia!



Новинка



AVerTV STUDIO 709

Новинка



AVerTV Speedy PCI-E RDS

- Преврати свой компьютер в центр телевизионных развлечений
- Повышенная чувствительность
- Высококачественный тюнер NXP
- ПО разработано специально для России — AVerTV 6.3

Новинка



AVerTV DVI Box 1080i

Профессиональный внешний ТВ-тюнер с поддержкой HD Video

- Разрешение до 1920x1200



Автомат Lancer из *Gears of War* (точнее, его реалистичный макет) вскоре сможет приобрести любой геймер. Купить это «чужие» устройство за \$140 можно будет, например, на www.amazon.com, при этом вам бесплатно доставят диск с *Gears of War 2*. В продажу Lancer поступит в день релиза игры, 7 ноября.

ЛЮДИ



Слово не воробей

РАЗРАБОТЧИКИ НЕГАТИВНО ОТОЗВАЛИСЬ О E3 2008

Новый формат E3 не устраивает многих — это уже давно не секрет. Помимо ситуации с повальным побегом студий из ESA, удручает и тот факт, что анонсов на E3 становится все меньше, а отдельным издателям дешевле и удобнее организовать собственные мероприятия. Впрочем, многие надеялись, что E3 с возвращением в ставший уже родным Лос-Анджелес вернет былую мощь. И вот как деятели индустрии отзываются о прошедшей выставке:

«Я ненавижу E3 в том формате, в котором мы видели ее эти дни. Или надо возвращать все как было, или мы вынуждены будем проводить собственные мероприятия», — Джон Рикеттелло, глава Electronic Arts.

«На E3 у нас были отличные показы игр, несколько важных встреч, и мы в SEGA вообще большие сторонники ESA. Но в будущем хочется видеть больше азарта, больше движения в индустрии», — Саймон Джеффери, президент SEGA of America.

«E3 мертва. Показ был скучен, Convention Center — тих, как библиотека летом, а главная зона для демонстрации игр размером была не больше школьной столовой», — Майкл Пахтер, аналитик компании Wedbush Morgan.

«Я не уверен точно, что хочу вернуться к старому формату E3, но и новый явно не работает. Думаю, с правильным планированием выставки можно вернуть былую страсть и энергию, которую она утратила», — Питер Мур, глава EA Sports.



Раньше на E3 были по большей части громкие анонсы, а теперь там в основном показывают свежее видео из уже давно объявленных игр.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Гайдзин, ты все равно жирная!

ФЕМИНИСТКИ РАСКРИТИКОВАЛИ ИГРУ ПРО ТОЛСТУЮ ПРИНЦЕССУ

Игра *Fat Princess* для PS3 — это нечто вроде *Team Fortress 2*, только с видом сверху: одна команда должна спасти принцессу из лап другой. Вот только пока спасители прорываются к прекрасной даме, их противники откармливают ее сладостями, отчего бедняжка набирает вес прямо на глазах. Чем сильнее откармат — тем тяжелее будет потом нести.

Идея замечательная (мало кому удавалось сделать настолько оригинальную вариацию Capture the Flag), вот только американские феминистки тут же возмутились по этому поводу — как так, это же издевательство над женщинами, страдающими излишним весом! Феминистка Мелисса Макзавдан написала по этому поводу саркастическое открытое письмо в Sony: «Не могу понять, кто вообще захочет спасать толстую принцессу? Ведь все знают, что толстые женщины — это форменные отбросы общества...» А некая девушка с ником *Mighty Ponygirl* с сайта *feministgamers.com* была не столь категорична, она даже похвали-



На Западе это не редкость: если совместить слово «жирная» и «женщина» в одном предложении, обвинения в сексизме не избежать.

ла игровую механику, но предложила заменить принцессу сундуком с золотом: «Это было бы и мило, и по-хорошему глупо, и никому бы не было обидно». От себя добавим, что *Fat Princess*, несмотря на мультяшную графику, игра довольно жестокая и образ обжиралой принцессы как нельзя лучше вписывается в ее концепцию.

ИНДУСТРИЯ



Данте хочет в онлайн

САРСОМ НАЛАДИТ ЦИФРОВУЮ ДИСТРИБУЦИЮ

Кристиан Свенссон, директор по стратегическому планированию *Sarcosm*, признался в официальном блоге компании, что до этого им никак не удавалось наладить продажи большинства своих игр через Сеть, а очень хотелось бы. В качестве примера Кристиан привел ПК-версию *Devil May Cry 4*. Она продавалась из рук вон плохо, и дело тут не только в пиратстве, но и в том, что некоторые магазины просто не поставили ее на свои полки. Тем не менее и филь-

бустеры без внимания оставлять не собираются — в последних своих релизах для PC *Sarcosm* будет использовать не только стандартный SecuROM, который ломают на раз-два, но и онлайнную активацию.

Что касается самой цифровой дистрибуции, то здесь идет наступление по всем фронтам: игры издательства вскоре можно будет купить в *Direct2Drive*, *Steam* и в других онлайн-сервисах (всего их, сервисов, будет около сотни).



К слову, из-за плохих продаж *Devil May Cry 4* на PC *Sarcosm* может в следующий раз дважды подумать, прежде чем портировать игры.

СКАНДАЛЫ

Убийцу красть нехорошо

UBISOFT ВЫЧИСЛИЛИ ВИНОВНЫХ В КРАЖЕ ASSASSIN'S CREED

В феврале этого года в Сеть утекла beta-версия **Assassin's Creed**, благодаря чему множество людей скачали ее аж за полтора месяца до официального релиза. Обычная в общем-то ситуация, но на этот раз издатель игры решил найти виновного в утечке.

А виноватой была названа американская компания **Optical Experts Manufacturing**, которая занималась тиражированием дисков с игрой: по словам Ubisoft, один из сотрудников

фирмы смог унести домой диск с игрой и выложить образ в интернет. При обыске в доме этого человека диск и нашли.

Отсудить Ubisoft хочет ни много ни мало \$10 млн, аргументируя это не только материальным ущербом (игру скачали не менее 700 тыс. раз), но и тем, что это ударило по репутации компании — увидев кишащую ошибками бету, пользователи были сбиты с толку и решили, что так оно все и в игре на самом деле и есть.



Ubisoft заработала огромные деньги на Assassin's Creed, но могла бы заработать и больше.

Богатенький Ричи

ПОЛЕТ В КОСМОС ВЛЕТЕЛ РИЧАРДУ ГЭРРИОТУ В КОПЕЧКУ

На недавней конференции в NASA Ричард Гэрриот, создатель **Ultima** и **Tabula Rasa** (из более мелких его заслуг — шестой в мире космический турист), заявил, что полет в космос будет стоить ему большей части его состояния. Большая часть — это, если что, около \$30 млн.

Напомним, что Ричард Гэрриот мечтал побывать в космосе с самого детства (его отец, Оуэн Гэрриот, тоже был астрономом).

Его мечта осуществится 12 октября. На орбите Гэрриот проведет ряд экспериментов, а также возьмет с собой туда «драйвер жизни» — базу данных, в которой, на случай глобальной катастрофы на Земле, собраны данные о самых значимых достижениях человечества. — видимо, для того, чтобы более высокоразвитые инопланетяне смогли потом познакомиться над варварским образом жизни зем-

The Last Day of the Tentacle

КОМПАНИЯ 10TACLE ОБАНКРОТИЛАСЬ

Издательство **10Tacle Studios AG** в результате затянувшейся разработки некоторых своих проектов (денег на них ушло уже много, а отдачи, понятно, не было) уже давно испытывало финансовые трудности. Решить их предполагалось увольнением части сотрудников и закрытием филиала в Братиславе, но и это не помогло: акции компании подешевели в 14 раз, и в результате она обанкротилась.

Что станет с теми самыми «затянувшимися в разработке» играми, пока непонятно. В подвешенном состоянии сейчас находится судьба **Elveon**.

Code-name Panzers: Cold War, Totems и Black Prophecy. Cold War как фактически готовая игра совершенно точно выживет, а вот остальные проекты вполне могут свернуть. Команду, работавшую над Totems, и вовсе распустят.



Забавное всего получается с Code-name Panzers: Cold War — мы даже публиковали превью по результатам знакомства с пресс-версией проекта, где она выглядела без пяти минут готовой. А игра все не спешит на прилавки.

ЛЮДИ



Оуэн Гэрриот (отец Ричарда, именно он на фото) будет наблюдать за полетом сына из российского Центра управления полетами.

Новая

Это не ваше воображение....

ТВ-тюнеры Compro - экономия денег и места!

VideoMate V200F
Автономный ТВ-тюнер с VGA-кабелем

- Просмотр телепередач на любом аналоговом мониторе
- Поддержка мониторов с разрешением до 1600*1200 и 1600*1200
- Компактный дизайн со встроенным прожектором
- Прием радиостанций FM диапазона
- Аналоговые видеовыходы S-Video и композитный, а также стерео аудиовыход



VideoMate U750F
Аналоговый ТВ-тюнер с интерфейсом USB 2.0

- Прием телепередач всех стандартов и радиостанций FM диапазона на Вашем ПК или ноутбуке
- Сертифицированный Microsoft пульс дистанционного управления для ComproTV и Windows Media Center
- Сертифицированный Microsoft MPEG2 кодировщик поддерживает прямое использование тюнера в Windows Media Center
- Звук аналогового видео с композитного и S-Video входов и звука с стерео аудио входов
- Сертифицирован для Windows Vista x86/x64

Ищите подходящий Вашим запросам ТВ-тюнер в ближайшем магазине наших партнеров!

- | | | | |
|---|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Москва - СВТМ 1600 221-1111 • Москва - МРМ 4950 780-0020 • Москва - Телекомп 4950 777-8777 • Москва - Спутник 4950 780-8080 • Москва - UDA Control 4950 775-8202 • Москва - NT Computer 4950 363-8883 • Москва - Palkey 4950 775-6657 • Москва - Аудио 4950 181-4967 | <ul style="list-style-type: none"> • Хабаровск - Часы 470204 09522 380-482 • Нижний Новгород - Комэлс 8312 720-720 • Ташкент - Комэлс 47520 720-580 • Казань - Аспект 84042 675-278 • Воронеж - РЕТ 47320 320-320 • Новосибирск - Ланет 3832 212-0009 • Челябинск - Восток-электроник 3511 263-8877 • Уфа - Омега - КСД Аспект 9362 410-811 | <ul style="list-style-type: none"> • Владивосток - АИ 48320 295-050 • Ярославль - Электроник 4852 755-070 • Самара - Электрон 4812 350-800 • Пенза - Терминал 8412 544-200 • Астрахань 8420 6812-400 • Краснодар - Навиг 881 251-0913 • Новокузнецк - Аспект 38432 717-403 • Саратов - НВЛ 1235К 83432 470-793 | <ul style="list-style-type: none"> • Екатеринбург - Комэлс 1977 42922 476-78 • Киров - Телеком 8332 384-074 • Санкт-Петербург - МТМ 812 074 • Санкт-Петербург - Цандри 812 320-8088 • Санкт-Петербург - Коммелетерий МР 812 333-0033 |
|---|---|--|---|



Rise of the Argonauts оказалась композитором: музыку для нее написал Тайлер Бейтс — очень популярный в Голливуде музыкант, на его счету саундтреки для целого ряда блокбастеров, от «300 спартанцев» до «Рассвета мертвецов». Сейчас он работает над музыкой еще двух картин.

СОБЫТИЯ



Марш против армии

AMERICA'S ARMY ОБВИНИЛИ В ВЕРБОВКЕ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ В АРМИЮ

В чем только игры не обвиняли: в развращении подростков, в возбуждении агрессии, в пропаганде школьного насилия. Теперь вот обвиняют еще и в нарушении протокола ООН о военной вербовке детей. Под удар, правда, попала не абы какая игра, а **America's Army**, созданная как раз для того, чтобы поднимать авторитет американской армии среди игроков.

Шумиху подняла организация **Direct Action to Stop the War** (проводится примерно как «Решительные действия против войны»), считающая, что **America's Army** побуждает подростков к службе в армии США (игра имеет рейтинг «от 13 лет»), а военная вербовка детей до 17 лет незаконна. **America's Army**, надо заметить, действительно имеет определенный эффект: 4% новобранцев заявляют, что именно эта игра первично подтолкнула их вступить в ряды военных. Также против такого «нарушения» выступил Райан Локвуд, бывший солдат американской армии, который считает, что — война это ужасно, и пропагандировать вступление в ряды тех, кто эти войны ведет, неправильно, в принципе. 6 августа DASW организовала марш протеста около офиса **Ubisoft** (издатель консольной версии) в Сан-Франциско и двух других студий: **Gamefolt** (авторы мобильной версии) и **Secret Level** (версия Xbox). **Ubisoft** же заявили, что к политической стороне вопроса они никакого отношения не имеют, а всего лишь делают игры.



America's Army имела большой успех, так что повод для беспокойства у педифильщиков был.

КИБЕРСПОРТ



Сирота корейская

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ИГРОК В COUNTER-STRIKE НАШЕЛ СВОЮ БИОЛОГИЧЕСКУЮ МАТЬ СПУСТЯ ПОЧТИ 20 ЛЕТ

Йорген Йохансен, более известный в мире киберспорта как **XeqiR** (произносится «Экзекьютор»), за свою игровую карьеру сотни раз попадал в киберспортивные новости: наряду с **Element** он считается лучшим игроком Норвегии и одним из самых лучших стратегов и капитанов в истории профессионального **Counter-Strike** вообще. От дел игровых **XeqiR** отошел уже давно, и ныне тренирует сборную Европы по **CS** для участия в шоу-турнире **E-Sports Seoul 2008**, но главная цель поездки Йоргена в Сеул далека от игр.

В возрасте пяти лет Йорген, чье настоящее имя Ли Янг Бом, из-за проблем с семьей был оторван от нее и депортирован из Южной Кореи в Норвегию, где и стал тем, кого мы знаем под ником **XeqiR**. Организаторы **E-Stars Seoul**, прознав о сложной судьбе легендарного игрока, приложили адские усилия и нашли-таки его родную мать, встреча с которой и предстоит Ли Янг Бому во время турнира.

Редакция нашего журнала, без шуток, утратив слезы восторга и поздравляет Йоргена с обретением семьи после долгой разлуки.



XeqiR неспроста был так задумчив (фото с сайта www.egames.vn).

ИНТЕРЕСНОСТИ



Британцы голосуют за фитнес

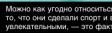
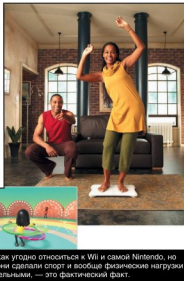
WII FIT ВОЗГЛАВЛЯЕТ ЧАРТЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Как бы **Microsoft** и **Sony** ни извивались, ни продвигали свои игры и ни совершенствовали свои приставки, **Nintendo** по продажам все равно впереди планеты всей.

И свежие данные о продажах игр в Великобритании за конец июля — лишнее тому подтверждение.

Раньше список долгое время возглавлял **LEGO Indiana Jones** (сбросив даже **GTA 4**), но теперь доктор Джонс скатился аж на пятое место, уступив **Wii Fit** — комплект для Wii, состоящему из специальной доски **Balance Board** и сборника фитнес-игр. И это несмотря на то, что по сравнению с обычными играми цену (около \$170!) Аналистики лишь

разводит руками и указывает на феноменальную глянц-кампанию проекта: **Nintendo** потратила на раскрутку **Wii Fit** более 10% от ее прогнозируемой суммы продаж.



Можно как угодно относиться к Wii и самой Nintendo, но то, что они сделали спорт и вообще физические нагрузки увлекательными, — это фактический факт.



Крайне забавный трюк провернула Bungie: выпустила патч для самого первого Halo на PC, который отключает игру от диска, а также улучшает оптимизацию сетевого кода. Суть в том, что патч этот можно назвать разве что «неофициальным»: номинально поддержки Halo сейчас занимается Microsoft.

МАНИЯ

ИНТЕРЕСНОСТИ



Элитные шестеренки

GEARS OF WAR 2 ВЫЙДЕТ И В КОЛЛЕКЦИОННОМ ИЗДАНИИ

Gears of War 2, один из главных экшенов для Xbox 360 в этом году, который и до PC рано или поздно обязательно доберется,



Бензопила на кроватном фоне навеивает теплые воспоминания...

выйдет и в ограниченном издании с весьма и весьма любопытной начинкой. За \$70 вы получите: DVD с игрой в металлическом боксе; 48-страничный мануал о персонажах и вселенной; диск о фильме о создании игры; доступ к позолоченной винтовке Lancer Assault в мультиплеере, а также фотографии Доминика, героя игры, со своей женой.

Оформить предзаказ на Gears of War 2 Limited Edition для Xbox 360 можно уже сейчас, но наверняка и к выходу PC-версии подойдет аналогичный комплект.

ЛЮДИ



Новый бьюст образ Лары

БРИТАНСКАЯ ГИМНАСТКА СТАЛА НОВОЙ ЛАРОЙ КРОФТ

Eidos Interactive наняли новую девушку для исполнения роли Лары Крофт на пресс-показах и других мероприятиях подобного рода. Ее зовут Элисон Карролл, ей 23 года и она гимнастка. В юности Элисон представляла Великобританию на спортивных соревнованиях, выступала перед принцем Чарльзом, а теперь тренирует молодое поколение. То есть с акробатикой у Элисон все в порядке, а о внешности судите сами. К своей новой роли наша героиня относится с большим энтузиазмом и без раздумий оставила ради нее свою предыдущую работу секретарши. «Я всегда мечтала быть героиней боевиков», — заявила она.



В отличие от самой Лары девушки, играющие ее, подвержены действию времени. Приходить менять.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Арест не помеха

ПРЕСТУПНИК ТАК ЗАИГРАЛСЯ, ЧТО ПРОЗЕВАЛ СОБСТВЕННОЕ ЗАДЕРЖАНИЕ

Забавный случай случился в начале августа в американском городке Джексонвиле. Тридцатилетний Реймундо Кастанеда, подозреваемый в убийстве, был пойман в местном магазине сети Wal-Mart. Преступник находился в игровой секции и завылся с Guitar Hero. При этом он не заметил, как его окружают полицейские, и никак не реагировал на

предупреждения стражей порядка. По словам шерифа Джексонвилля, Кена Джефферсона, «подозреваемый был спокоен и сосредоточен на игре, казалось, ничто в мире его не волнует».

Так что нашей доблестной милиции следует мотать на ус — может, самые опасные рецидивисты играют сейчас трю в Rock Band где-то неподалеку?



Черное море Crytek

CRYTEK ПРИОБРЕЛА BLACK SEA STUDIOS

В конце июля Crytek приобрела студию Black Sea, авторов плохой стратегии Knights of Honor 2004 года выпуска и довольно неплохой RTS WorldShift (рецензия — в позапрошлом номере «Игромании»). Теперь студия

получила статус полноценного внутреннего подразделения Crytek, но ее офис как и был, так и остается в Софии (Болгария). Во сколько «черноморцы» обошлись Crytek, не уточняется.



Будет ли Crytek Black Sea заниматься отдельными разработками или же ей поручат грязную работу вроде портирования, пока непонятно. В любом случае шутеры (то, что у Crytek получается лучше всего) эти люди никогда не делали.

КИБЕР-ПРЕСТУПНИКИ ИЩУТ НОВУЮ ЖЕРТВУ. ТЫ МОЖЕШЬ СТАТЬ СЛЕДУЮЩИМ.



НОВЫЕ РЕШЕНИЯ PANDA SECURITY 2009
МАКСИМАЛЬНАЯ ЗАЩИТА ОТ КИБЕР-УГРОЗ С МИНИМАЛЬНЫМ ВОЗДЕЙСТВИЕМ НА КОМПЬЮТЕР

Защита от вирусов, шпионов, шпионских записок, злонамеренных мошенников, кражи данных и любых других Интернет-угроз. Уникальное решение, которое обеспечит надежную защиту.

► Спрашивайте в магазинах



PANDA SECURITY На шаг вперед

www.viruslab.ru



В интернете появилась картинка, демонстрирующая коробку от якобы PC-версии LittleBigPlanet (удвоенный платформер для PS3). Скорее всего, это чистой воды утка и игра так и останется PS3-эксклюзивом, но хотелось бы верить в лучшее.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
4 сентября	Spore	Симулятор жизни: от инфузории puddle до летящих тарелок.	ХИТ
16 сентября	Crysis Warhead	Продолжение экспериментов с пистолетами, в котором обещают добавить побольше омонков.	80%
16 сентября	Mount & Blade	Кавалерийский экшн/RPG, где без лошадей далеко не уедешь. Разработчики обещают оладьи городов и мир со своей политической системой.	70%
16 сентября	Puro	Борщевый гангстерский симулятор про отчаяние мужчин на квадратиках.	70%
18 сентября	Warhammer Online: Age of Reckoning	Сража на своем олдскульном MMORPG, оплошная концепция переплетится World, выходящий из фэнтезийной прорыва.	70%
Сентябрь	Drakensang: The Dark Eye	Игра по мотивам «Фантазии» ролевой вселенной Das Schwarze Auge, очень популярная в Германии.	85%
Сентябрь	Konnane	В 2013 году в центре Европы образовалась аномальная зона, на которой появились дикие монстры. Попробуй жить на острове, охотись, прости нас.	65%
1 октября	Far Cry 2	Но кидать, даги, и Африку гулять. Она большая (50 кв. км), покоряющаяся, да к тому же гадает по количеству свинца на душу населения.	ХИТ
1 октября	Project Origin	Мертвая девушка Альянса возвращается в новой игре от Monolith. На этот раз она убьет вас!	80%
15 октября	Max Payne (фильм)	Нур-режиссер нур-игра про слезы палача, но, если любимого Макса Пейна, мстителя нарисованного за смерть своей семьи.	80%
20 октября	Dead Space	Исконвер в мидных ботаниках на магнитной подставке автоматически корректно раскладывает экземпляры внутри огромного космического корабля.	75%
27 октября	Command & Conquer: Red Alert 3	Различные батальоны, кибермашины и уязвимости с гарнизонами, симулятор со светлыми мечами и геттовыми чародейскими роботами. Что еще надо для счастья?	ХИТ
4 ноября	Left 4 Dead	Четверо выживших сплывают миссию party из мизантропов зомби. Кидки летят по заветным.	ХИТ
4 ноября	The Lord of the Rings: Conquest	Фэнтезийная версия Battlefield в декорациях Средиземья. Дадут даже пострелять из катанов и покататься на лошадках.	60%
7 ноября	Sacred 2: Fallen Angel	Экшны перебрели друг друга, тогда планируют войну, живых митрополитов в мистров. Тут повелеваем мы во всем белом и, как обычно, слезами мид.	75%
7 ноября	Call of Duty: World at War	Из альтернативного настоящего Call of Duty снова отправляется во времена Второй мировой, но таксономический театр военных действий.	80%
18 ноября	Grand Theft Auto 4	Мы с ней все знаем, вы с ней все знаете. Осталось дождаться 18 ноября, чтобы опробовать на PC русскую игру 2008 года.	ХИТ
18 ноября	Prince of Persia	Концепция «Принца» снова собирается переиграть, превратит его из брутального юнца в великую одаку с моралью.	ХИТ
21 ноября	Tomb Raider: Underworld	Знаменитая охотничья-приключенческая попытка разгадать тайну конца света, мистического цивилизации майя на 21 декабря 2012 года.	80%
Осень	Battlefield Heroes	Серия Battlefield резко переосмысливает на новый рельеф, превращаясь из результатов игры по войне в простой и бесстыдный экшен.	75%
Осень	The Chronicles of Spellborn	MMORPG на движке Unreal второй версии. Мир игры интересен тем, что в результате какого-то катаклизма был разбит на множество островов-шаров.	70%
Осень	Tom Clancy's EndWar	Первая в мире стратегия, где голосовое управление практически полностью заменяет привычные клавиатуру и мышь.	80%
Осень	Xenos 2: Beyond zonero	Исследовательское продолжение игры «Хелкс: Точка кипения», в котором разработчики обещают испробовать прелесть ошакки.	65%
Осень	Animals: Son of a Gun	Приключения на закатном аттракционе «Северный ветер», обители которого давно утратили человеческий облик.	70%
Осень	Морской экшн	Тактический морской симулятор, посвященный португальским катанам Второй мировой войны.	75%
Осень	Претичи	Научно-фантастический экшен с примесью ролевой игры и космического симулятора.	65%
Осень	Sid Meier's Civilization 4: Colonization	Переоформление культовой Civilization 1994 года выпуска на движке четвертой «Древности».	70%
Осень	Fallout 3	Возвращение в постядерную пустошь обещает быть триумфальным и кровавым.	ХИТ
Осень	Guitar Hero: World Tour	Отчет на Rock Band от Activision Blizzard: Guitar Hero – теперь с барабанами!	80%
Осень	Legendary	Лабораторная работа на тему: «Влияние современного острейшего оружия на грифон, микротаров и других представителей различных мифологий».	70%
Осень-зима	Disciples 3: Renaissance	Третья часть знаменитого сериала разрабатывается в России и выйдет весьма победно.	70%



Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости**
Brothers in Arms: Hell's Highway	То же самое, что и в 2005 году (статистический WW2 экшен), но с возможностью пережить через заборы и выжидать ослепки стекла из рук.	ХИТ
Mercenaries 2: World in Flames	GTA по наемникам с совершенно безумным геймплеем и почти тотальной разрушаемостью.	80%
Pennumbra: Requiem	Третья серия ужасов Penumbra. Так страшно, что беременным женщинам лучше не смотреть.	70%
Premier Manager 09	Ежегодный футбольный менеджер по традиции выходит в конце лета.	50%
Shattered Suns	Трехмерная космическая стратегия в стиле Homeworld с возможностью конструировать собственные корабли.	70%
The Sims 2: Apartment Life	Еще один аддон к The Sims 2. На этот раз про жизнь в многоквартирных. Впервые в наших руках окажется судьба сразу нескольких семей.	70%



* Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, не можем.

** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок —, то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы сделать какие-либо прогнозы.

*** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправлены в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.



В Ubisoft Montreal не будут давать демо-версию Far Cry 2. По заявлению разработчиков, из игры невозможно вырвать маленький кусочек, так как игра представляет собой полноценный, живой мир и даже на самом красивом планшете можно будет заблудиться часами.

МАНИЯ

ИНТЕРЕСНОСТИ

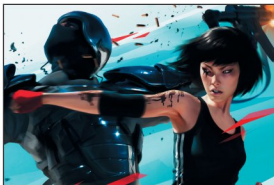


Паркур В КАРТИНКАХ

ПО МОТИВАМ MIRROR'S EDGE ВЫПУСКАЮТ КОМИКС

Компании Electronic Arts и DC Comics договорились о выпуске комиксов по мотивам грядущего паркур-экшена Mirror's Edge. Сценарием комиксов займется непосредственно сценаристка игры Рианна Прэтчет (на ее счету еще Overlord и Heavenly Sword), а за визуальное оформление от-

вечает художник Мэтью Доу Смит. Комикс будет состоять из шести частей и расскажет как и историю главной героини игры, Faith, так и других трейсеров-курьеров, а также прольет свет на то, что же все-таки случилось в мире Mirror's Edge. В продаже комиксы появятся этой зимой.



Динамику паркура сложно передать в статике, но в случае с Mirror's Edge это, похоже, удастся.

Новости «Игромании» ПО SMS

«Игромания» первой среди игровых изданий начала поставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов, продолжает делать это и сейчас. Делается это совместно с компанией «Тема» — первым в России СММ для абонентов сети мобильной связи.

Расылки доступны для всех абонентов сети «Билайн». На выбор есть две тематик:

● **Игромания: игры**

● **Игромания: рецензии**

Все подробности о ценах и самих расылках вы найдете на нашем DVD в разделе «ИнфоБлок».



Работа над ошибками

«Игромания» №2'2008

● Рубрика «R&S: В разработке», стр. 66, превью The Abbey: Alcahofa Soft не являются авторами дилогии Runaway, эта серия создана студией Pendulo;

«Игромания» №7'2008

● Слово главного редактора, 1 стр., содержание, стр. 2: во всех этих Crysis Warhead было по ошибке написано «Crysis Warfare»;

● Рубрика «Из первых рук», стр. 51: Call of Duty 4 неожиданно обзавелся подзаголовком Modern Warhead (правильный — Modern Warfare);

● Таблица локализаций, стр. 128: «Гарри Поттер и принц-полукровка» выходит не 21 августа, а 21 ноября;

● Рубрика Special, статья «Пять шагов до гроба», стр. 178: мы неправильно указали процентное содержание кислорода в воздухе — конечно же, в воздухе его не 19%, а 21%.

Если вы нашли ошибку в журнале, будьте лаской, напишите нам об этом на write@igromania.ru. Стандарт для сообщений такой: номер журнала, страница, описание ошибки. Если нашли ошибку на диске, укажите какой именно диск (файловый или видеоманский), в каком разделе ошибка и что именно там не так.

PLEOMAX

a sensible bit of SAMSUNG

Максимум комфорта



Товар сертифицирован. Ресурс.



www.samsungpleomax.com
SAMSUNG C&T CORPORATION

дvd mania

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и содержит в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В журнале каталога DVD лежит альтернативная обложка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, кликнуть или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красоту обложку и т.д. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу gamezone@igromania.ru

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мани» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсии или модификации, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, нигде не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в обложке и т.д.
- Цикл легендарных игроманских статей по Mario: The Gathering.
- Информация о российских компьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и их игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (16000 игр).

ЕСЛИ НЕ РАБОТАЕТ ДИСК

Если вам попался бракованный диск, пишите по адресу dvd@igromania.ru или мы заменим его.

Если у вас возникли технические проблемы с запуском DVD, пишите по адресу dvd@igromania.ru или звоните по тел. (495) 231-2344



Советы и предложения по поводу
наполнения DVD шлите по адресу
dvd@igromania.ru

Всем привет!

Центральная тема этого номера журнала — выставка ЕЗ — нашла продолжение не только в «Видеомании», но и в нашей рубрике «Из первых рук» в виде объемного фоторепортажа, подготовленного Александром Кузьменко. Там вас ждут не столько новые игры, сколько кадры самой выставки и Лос-Анджелеса, который уже стал для некоторых редакторов журнала главным местом работы за пределами России. Если часть его солнечного-пальмово-морского настроения дойдет и до вас, мы будем считать свою задачу почти что выполненной. С таким зарядом можно и к просмотру содержимого диска переходить.

Новых демоверсий в этом месяце было совсем немного, поэтому **American McGee's Grimm** становится главным претендентом на ваше внимание. То, что получилось у Американна Макги и его китайских подручных, игрой-то сложно назвать, но любители детских шалостей с повышенным травматизмом (к коим, конечно, относятся и сам Макги) будут в восторге. Если же нажатие на одну-единственную кнопку для вас слишком примитивное развлечение, непременно обратите внимание на игровые дополнения. Здесь есть все — от серьезных RPG (**TES 4: Oblivion**), симуляторов (**GTR 2: FIA GT Racing Game**) и шутеров (**Crysis**) до футбола.

Модификация Euro 2008 для Pro Evolution Soccer 2008 — это самый доступ-

ный и красивый способ переиграть знаменитое европейское первенство, в том числе и заполучивший полуфинал между Россией и Испанией. Из других «Тем DVD» можно выделить **Half-Life 2: Wars**, представляющую собой симметричный ответ консольной стратегии **Halo Wars**. Модификация не просто позволяет взглянуть на знакомую вселенную сверху, но превращает шутер в полноценную стратегию в реальном времени.

Гвоздем сентябрьской «Игровой зоны» стало возвращение **Portal**, для которого у нас приготовлено восемь новых карт. Оригинальная игра была скорее геймдизайнерским экспериментом, запомнившимся околонульным юмором, визуальным стилем и общим положительным настроением. Раскрыть потенциал игры именно как физической головоломки смогли только создатели модов, которые порой создают такое, что даже опытный игрок не сразу разберется. Хороший повод, чтобы лично убедиться, насколько же эволюционировали идеи Valve за прошедший год.

И последнее: в разделе, посвященном онлайнным играм, вас ждет клиент бесплатной MMORPG «Сфера 2: Арена», которая хороша хотя бы тем, что избавлена от долгих и задушливых битв с монстрами, здесь сделан упор на PvP. Тем, у кого нет в запасе вагона времени, стоит посмотреть.

Игорь Асанов, редактор

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании». ДемоБлок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт, Игры для всех, Кодексы, Игровой календарь.

№2: Машина времени, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, ИнфоБлок.

Игровая зона:

Темы DVD, Для стратегий, Для экшенов, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайнные игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор: Игорь Асанов
Редакторы: Алексей Макаренко, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин

Руководитель видеонаправления: Антон Логвиненко
Программирование DVD: Ирина Сидорова,

Ирина Овсвинникова и Денис Валеев

Дизайн обложки: Илья Галеев

Над рубрикой «Игровая зона» работали: Анна Клишнина,

Зураб Клишнин, Денис Мурин, Андрей Калинин.

Над рубрикой «По журналу» работали:

Николай Пегасов

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU: 800 МГц, 256 Mb, 128 Mb видео

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большей вероятностью вы откроете для себя много нового.

The Elder Scrolls 4: Oblivion — Подземелья Айвеллона

Оригинальное название: Dungeons of Iwelon * Разработчик: Lazarus * Особенности: детективная история в лучших традициях романов Агаты Кристи

Большинство «подземельных» модов TES 4: Oblivion построены по стандартной, скучной схеме: карта в руки, пара слов о том, кого нужно убить и какие ценности собрать, и вперед — на покорение очередного подземного царства. «Подземелья Айвеллона» устроены иначе. Это самая настоящая детективная история в духе романов Агаты Кристи и Уильяма Коллинза.

Чтобы продвинуться по сюжету, здесь недостаточно просто исследовать новые локации и уничтожать монстров. Необходимо собирать подсказки, сопоставлять факты, неоднократно возвращаться в уже пройденные зоны, беседовать с многочисленными NPC, многие из которых, кстати, очень неохотно делятся информацией — с некоторыми придется поболтать 3-4 раза (в промежутках выполнения небольших квестов), прежде чем они расскажут, что делать дальше.

Сражений, впрочем, тоже хватает. Иногда приходится несколько минут биться с одним очень сильным противником, убегая от него по коридорам, прицельно в расщелинах, а то и вовсе залезая под потолок по каменным уступам. А иногда монстры (большинство моделей созданы автором мода с нуля) наваливаются огромной волной, и тогда ничего не остается, кроме как прижаться к стене, чтобы не окружили, и биться до последней капли крови.

Единственный недостаток мода в том, что он ориентирован на хорошо прокачанных персонажей (не ниже 20-го уровня): более слабые герои не продержатся здесь более получаса.



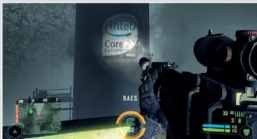
Crysis: Операция Неодим

Оригинальное название: Operation Neodym * Разработчик: Nerv3 * Особенности: одна из карт-призеров в конкурсе Intel Crysis Mapping Contest

«Операция Неодим» оставляет очень необычные ощущения. С одной стороны, здесь нет никаких оригинальных сюжетных ходов, необычных ситуаций, какого-то уникального игрового контента. Геймплей практически во всем повторяет оригинальный Crysis. Вот только концентрация событий здесь в несколько раз выше. Чтобы пробраться из одной ключевой точки в другую, не нужно совершать многокилометровые забеги по джунглям или полчаса рассекать на джипе по бездорожью.

Сюжет развивается с фантастической скоростью. Вот вас сбрасывают с самолета в джунгли, а через три минуты вы уже участвуете в перестрелке у входа в заброшенную шахту. Вот вас, связав по рукам и ногам, волокут в тюрьму, а в следующее мгновение вы уже выкрали секретные документы и пытаетесь незаметно выбраться с вражеской территории. Одно за другим приходят сообщения по радио: иногда указания противоречивы, приходится самому (на все про все есть лишь несколько секунд) решать, как действовать.

В общем, «Операция Неодим» — это как «Ленор-концерт». Все точно так же, как в оригинальном Crysis, но быстрее, насыщеннее и от этого намного интересней. Неслучайно мод занял второе место на конкурсе Intel Crysis Mapping Contest.



PLEOMAX

a sensible bit of SAMSUNG

Максимум звука



www.samsungpleomax.com
SAMSUNG C&T CORPORATION



интересности



Игра Ben There, Dan That!



Набор для создания сайта по игре Warhound



патчи

4 ПАТЧА
ДЛЯ САМЫХ
АКТУАЛЬНЫХ ИГР



The Guild 2: Pirates of the European Seas

Версия: 2.1

Рейтинг: ★★★★★



Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2

Версия: 1.0.3

Рейтинг: ★★★★★



TrackMania United Forever

Версия: 2.11.16

Рейтинг: ★★★★★



Frontlines: Fuel of War

Версия: 1.1.1

Рейтинг: ★★★★★

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.



демо БЛОК

American McGee's Grimm

Одной фразой «новая игра Американа МакГи» еще несколько лет назад можно было, как говорится, целые залы собирать. Но только не сейчас — после сомнительного *Scrapland* и ужасного *Bad Day L.A.* от известного геймдизайнера можно было ждать чего угодно. Поэтому перед знакомством с *American McGee's Grimm* мы первым делом рекомендуем вам избавиться от синдрома завышенных ожиданий. Новой «Алисы», к сожалению, не получилось, и это видно уже по первому эпизоду (*A Boy Learns What Fear Is*) из 24 запланированных. Примитивный «рубленый» визуальный стиль, выигрышно смотревшийся на статичных рисунках, в динамике теряет все очарование, да и играть тут толком не во что. *Grimm* — скорее интерактивный мультфильм, где в роли безобразного черного Бармалея нам нужно перекрасить приторно-веселый сказочный мирок и его унылых обитателей в мрачные, готические тона. Впрочем, Тим Бертон и его друг Биллдукус обязательно останутся довольны, да и всем поклонникам подобного стиля — смотреть обязательно, тем более что первый эпизод совершенно бесплатен и проходит минут за двадцать.



Тема dvd

TES 4: Oblivion — The Forgotten Shields

Разработчик: Pankiller_Rider • Что нового: доспехи, оружие, локация, враги
Размер: 60 Мб

«Забывшие щиты» — это не просто набор нового оружия и амуниции, а полноценный сюжетный квест. Чтобы получить уникальную коллекцию артефактов (среди которых есть и те самые забытые щиты), нужно подняться на вершину высоченной башни. Каждый этаж — самостоятельный уровень с новыми, более сильными врагами. Среди прочих, вы встретите огненного демона,

который смахивает на Балрога из «Властелина Колец», и милого огнедышащего дракона. Поэтому братья за прохождение, не имея в активе персонажа хотя бы 15-го уровня, мы вам крайне не советуем. Если же с прожоркой все в порядке, то вас наверняка порадуют озвученные диалоги и полностью переведенный на русский язык (спасибо FullRest Team) текст.



Игровая зона



Карта St. Laurent для Company of Heroes.



Сборник карт: NoFace's CNC3 Collection Vol1 для Command & Conquer 3: Tiberium Wars.



Коллекция плагинов ENBSeries.

PLEOMAX

a sensible bit of SAMSUNG

Максимум информации



Товар сертифицирован. Реклама.



www.samsungpleomax.com
SAMSUNG C&T CORPORATION

Tema dvd

Pro Evolution Soccer 2008 — Euro 08 Mod

Разработчик: Gamlingsassess • Что нового: игровой режим, стадионы, формы и лица футболистов, гимны, флаги, мячи, рекламные щиты • Размер: 199 Мб

Появление этой модификации было неизбежным, как приход осени. Мир недавно оправился от футбольной лихорадки, вызванной летним чемпионатом Евро-2008, а имя Гуса Хиддинка только-только сошло с первых полос газет. Но у поклонников Pro Evolution Soccer 2008 теперь есть отличный шанс переписать историю, ведь мод Euro 08 позволяет переиграть все матчи этого турнира и сделать, наконец, Россию

чемпионом. Специально для этого мода разработчики перерисовали лица игроков, а также воссоздали все стадионы, принимавшие матчи Евро-2008. И не забудьте про новые гимны, рекламные щиты и мяч чемпионата, а также стилизованные меню и заставки. Учитывая, что официальная игра от EA Sports получилась, мягко говоря, не очень, эта модификация — лучший выбор на сегодня.



Tema dvd

World in Conflict — No Hope

Разработчик: MadMonk777 • Что нового: дополнительные и измененные юниты, тактические бонусы • Размер: 67 Мб

● **Улучшенные спецэффекты:** автор мода решил, что стандартная пиротехника World in Conflict недостаточно убедительна, и переделал все спецэффекты взрывов и огня. Теперь в гуще танкового сражения различить что-то стало еще труднее, зато выглядит поле боя просто завораживающе.

● **Тактические бонусы:** теперь можно обрасывать

бункеры и самоходные установки, стреляющие ядерными ракетами. Но хит сезона — супероружие, уникальное для каждой державы: о его существовании не догадываются даже инспекторы ООН.

● **Новые суперюниты:** Советский Союз получил в свое распоряжение ударный вертолет Ми-24, обладающий невероятной боевой мощью и дальностью стрельбы.



Tema dvd

Crysis: Noname Island — Episode 1

Разработчик: Cry Productions • Что нового: сюжет, карты, оружие, звуки • Размер: 229 Мб

Кампания Noname Island — это практически готовый неофициальный приквел к сюжету Crysis, действие которого происходит в 2020 году. Играть придется за Номада, который за всю военную карьеру истребил больше северокорейцев, чем весь американский корпус во время корейской войны. Ваше руководство располагает информацией о том, что под покровительством КНДР в местных секретных лабораториях проводятся различ-

ные эксперименты над людьми — в частности, клонирование. Главная задача — объединиться с членами Raptor Team, проникнуть во вражеское логово, произвести зачистку территории от людей с альтернативным разрезом глаз, взломать компьютеры и вызвать из плена невестку как оказавшихся там заложников. В остальном это та же самая игра с теми же врагами и оружием, но большего мы пока и не требуем.



Tema dvd

Half-Life 2: Wars

Разработчик: HL2: Wars Team • Что нового: геймплей, интерфейс, карты • Размер: 42 Мб

Если вы, взглянув на скриншоты, решите, что перед вами Half-Life 2 с видом сверху, то сильно ошибетесь. HL 2: Wars — это не шутер, а полноценная стратегия на движке Source. Мод использует модели, текстуры и анимацию из оригинальной игры, но геймплей здесь напоминает скорее Company of Heroes или World in Conflict. У нас есть база, рабочие, ключевые точки и ресурсы — точнее, один ресурс, за счет которого «штампуются» войска. Ситу-

ации разнообразны: придется прорываться на базы, держать оборону, атаковать превосходящие силы противника, есть даже миссия, где смоделирована знаменитая сцена из «Звездного десанта» — защита периметра силами всего нескольких человек. На месте Valve мы бы обязательно заинтересовались перспективными новичками. Кто знает — вдруг удастся повторить трюк с «независимым» Portal и сделать достойный ответ Halo Wars.



Машина ВРЕМЕНИ

«Как адвокат,
я советую гнать вовсю...»

Самые скоростные гонки



Ballistics



Star Wars: Episode 1 — Racer



New York Race



Crazy Taxi 3



Rally Championship Xtreme

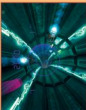
ИГРО

МАНИЯ

Игровой диск
Машина времени
для Linux



Игровой диск
Ремонт двигателя
для Linux



Игровой диск
Машина времени
для Linux



Игровой диск
Машина времени
для Linux



Игровой диск
Ремонт двигателя
для Linux



Игровой диск
Машина времени
для Linux



Игровой диск
Машина времени
для Linux



Игровой диск
Ремонт двигателя
для Linux



Игровой диск
Машина времени
для Linux



3 MEDIA BUSINESS SUMMIT

ЖИЗНЬ — ИГРА. АНАЛОГОВАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

ИГРОМАНИЯ

DVD

9 2008

www.igromania.ru

ВИДОМАНИЯ
ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРОГРАММЫ С 3-ГО КВАРТАЛА 2008 ГОДА. В ЭТОМ ВЫПУСКЕ МЫ ПОДГОТОВИЛИ СПЕЦИАЛЬНУЮ ПОДБОРКУ ИГР НА DVD.

ТЕМА DVD
СЕРИЯ — ПОДРОБНОСТИ ЭПИЗОДА 1
RACE EVOLUTION: RACE EVOLUTION — ЕДИНСТВЕННАЯ ИГРА В СЕРИИ, КОТОРАЯ ПОКАЗЫВАЕТ, КАК РАБОТАЮТ ДВИГАТЕЛИ И КАКИЕ ПРОБЛЕМЫ ВОЗНИКАЮТ ПРИ РАБОТЕ С НИМИ.

ИГРОВЫЕ ИСТОРИИ
ИГРА В ИГРЕ: ДАМ ТИЛД

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ МЕСЯЦА
МАШИНА ВРЕМЕНИ — ИГРА, КОТОРАЯ ПОКАЗЫВАЕТ, КАК РАБОТАЮТ ДВИГАТЕЛИ И КАКИЕ ПРОБЛЕМЫ ВОЗНИКАЮТ ПРИ РАБОТЕ С НИМИ.

ВИДОМАНИЯ — ЛЕВОНОВИЧ — КОДЛЕС — СОФТ И ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
ИГРОВАЯ ЗОНА — ИЗ ПЕРВЫХ РУК — РУКОВОДСТВА И ПРОДОЛЖАНИЕ
КИБЕРСПОРТ — ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ — МАШИНЫ ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

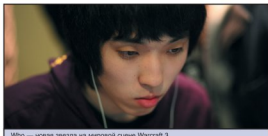


КИБЕРСПОРТ НА DVD

Видеораздел по Warcraft 3

В этом месяце вас ждет видео с новой азиатской телевизионной лиги — NGTV ALLStar. Настоящей сенсацией там стало поражение именитого MYIMoon от руки гораздо менее опытного mTw.Who. Тем не менее для комментариев мы выбрали игру, победу в которой одержал Moon, — уж больно хороша была его стратегия на карте Terenas Sand. Как выяснилось по ходу матча, геройская связка варден и наги является лучшим лекарством против зеленого жужжа мастера кленка и ловца духов, испокон веков помогавшего всем игрокам за орков.

Помимо отличного видеоматериала, в этом месяце мы осветим все наиболее значимые события, произошедшие в мире Warcraft 3. В этот раз речь пойдет об уже упомянутом турнире NGTV AllStar, феноменальных результатах национального отборочного тура WCG 2008 Китай, недавно вышедшем патче, расформировании команды Mousesports и старте нового сезона лиги WC3L с двумя российскими командами.



Who — новая звезда на мировой сцене Warcraft 3.

GameGune 2008

Рано или поздно это должно было случиться — после нескольких лет пребывания в нише «турниров-среднячков» испанская серия GameGune наконец-то заявила о себе как настоящая киберспортивная фиеста.

Даже зная о не самом большом призовом фонде, на GameGune этим летом приехало изрядное количество сильных игроков в Quake 3 Arena 1x1 и Counter-Strike 1.6 5x5. Нам же турнир был интересен еще и потому, что в обеих дисциплинах было за кого переживать. В CS 1.6 выступали наши любимцы из Киева — Amazing Gaming, а в Quake мы болели за целый десант: Jibo, Nike и вышедший, наконец, из тени Cooler. И хотя на первых местах никого из перечисленных выше игроков мы так и не увидели, общее впечатление от их игры осталось приятное. На диск мы положили демки самых интересных игр, а Илья «Eagle» Есеев счел нужным прокомментировать одну из финальных карт турнира по Quake 3 Arena.



Эти парни только что стали лучшими по Counter-Strike на GameGune.

СОЗДАН, ЧТОБЫ ВОСХИЩАТЬСЯ

Toshiba
рекомендует
Windows Vista®
Home Premium



➤ Новый A300 — идеальное сочетание современного дизайна и новейших технологий.

➤ Это называется «Интеллектуальная красота». Создано Toshiba.



Информационный центр:
8-800-100-05-05 (города РФ)
8-495-983-05-05 (Москва)

www.toshiba.com.ru

TOSHIBA
Leading Innovation >>>

Microsoft, Windows и Windows Vista являются охраняемыми товарными знаками корпорации Майкрософт в США и других странах. Все товарные знаки подтверждены.

Смотрите в сентябрьском выпуске «Видеомании»

Продолжение репортажа с E3 2008



Редакторы «Игромании» Александр Кузьменко и Олег Ставицкий делятся своими впечатлениями о лучших играх выставок: новом Prince of Persia, Tomb Raider: Underworld, Project Origin, Dragon Age и Alpha Protocol. Это, разумеется, лишь самое интересное, список наших сюжетов с E3 ими не исчерпывается.

Operation Flashpoint 2



Военные симуляторы, похоже, снова в ударе. Для Armed Assault готовится продолжение, а Codemasters своими силами возрождают великий Operation Flashpoint. Студия-разработчик обещает сохранить прежний, высочайший уровень реализма оригинала.

Mirror's Edge



Electronic Arts на E3 вновь показали живой геймплей Mirror's Edge. Выглядит и играется все просто потрясающе — за одну такую игру можно простить EA и очередные издевательства над кинолентой «Крестного отца», и спортивные симуляторы с графикой прошлого поколения.

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо



Эксклюзивный сюжет о разработке игры. Мы снова ездили в Киев, играли в финальную версию сивела и узнали о ней много интересных подробностей. По большому счету, «Чистое небо» — это тот же «Сталкер», только с доведенной до ума симуляцией жизни и более дружелюбный к игроку. В сочетании с похорошевшей картинкой и улучшенной RPG-системой это все еще очень актуально.

Субтитры на диске!

Иногда интервью со знаменитыми иностранными разработчиками и другие наши материалы сопровождаются субтитрами. Для их отображения вам необходимо установить программу VobSub из раздела «Софтзерный набор» на нашем DVD.

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:

Смотрите в «Видеомании»

Видеонюжности



Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special



Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавах



Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеосборы официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством игр-оригиналов.

Демотеатр



Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Рекламная пауза



Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется переключать.

Препорты



Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое препорты), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал



Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что подходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в «Видеомании»? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на video@igromaniya.ru письмо и расскажите о своем опыте.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы ознакомим, посмотрим и решим — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.



«Видеомания»
и Electronic Arts
представляют



BATTLEFIELD

BAD COMPANY



ИТОГИ КОНКУРСА

Вот и настал торжественный момент подведения итогов! Наверняка за все это время вы не раз вспомнили все игры **Battlefield**, которые вышли в этом сериале. Что ж, ваши старания не прошли даром! Просмотрев огромное количество ответов, мы с радостью хотим объявить 14 победителей.

Победители

Первому победителю — **Виталию Мазепову** — достаётся консоль **PlayStation 3** и игра **Battlefield Bad Company**.

Второй победитель, скрывающийся под ником **X3**, чей e-mail начинается на **bes7373@...**, получает **Xbox 360** и, конечно же, игру **Battlefield Bad Company**.

Третьему и четвёртому победителям — **Евгению Гавриличенко** и **Роману Питецкому** — достаётся игра **Battlefield Bad Company**, а также набор игр от компании **Electronic Arts**.

И ещё десяти победителям — **Сергею Зайцеву**, **Алексю Румянцеву**, **Олегу Кожевникову**, а также 7 участникам, у которых e-mail начинается на **daft_666@...**, **bravchik@...**, **mobiman08@...**, **forigromania@...**, **fullgrim@...**, **fuckobhukob@...**, **noobish_noob@...**, — достаётся игра **Battlefield Bad Company**.

«Видеомания» и компания **Electronic Arts** поздравляют всех победителей!





ИГРОМАНИЯ
ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Игорь Варнавский



СКОРОСТНОЙ ПРЕДЕЛ

«ИГРОМАНИЯ» НАМАТЫВАЕТ ПЕРВЫЕ КИЛОМЕТРЫ В NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Что?
Где?

Need for Speed: Undercover, двенадцатая часть главной в мире автогоночной серии.

Ванкувер, самый крупный город на западном побережье Канады и обладатель второго (после нью-йоркского Манхэттена) по плотности населения дунтауна во всей Северной Америке.

ЖАНР

Автосимулятор

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

EA Vancouver

ПОХОЖЕЕ

Скорее Need for Speed

МУЛЬТИПЛЕЕР

Интернет

ДАТА ВЫХОДА

18 ноября 2008 года

САЙТ ИГРЫ

<http://whichroadtake.com/jagomscrapbook/>

Прошлой зимой Electronic Arts выпустила две крупные автогонки: **Need for Speed: ProStreet** и **Burnout Paradise**. Одна — с колывальными гонками, с бьющимися машинами, которые бить нельзя, с аморфной физической моделью, застрявшей на полпути между симулятором и аркадой, блеклой картинкой и полным отсутствием свойственного серии гламура. Вторая — бесшабашная, зрелищная, высокоскоростная, с огромным городом вместо замкнутых трасс и с такими авариями, что все на свете забыть можно. У одной — не рекордные, но все же многомиллионные продажи, а у второй — умеренный успех и нелепые форумные жалобы на то, что большой город в гонках якобы неумес-

тен, ориентироваться тяжело. Первой недовольна даже сама EA, вторую от безысходности переносят на PC, хотя прежде тиражи у Burnout были такие, что консольной кассы хватало с избытком. Черт его знает, почему все так получилось, но по крайней мере EA сделала выводы. Глава компании Джон Рикителло заявил, что ProStreet они недовольны, виной всему сжатые сроки: все последние Need for Speed делались всего за 12 месяцев. Естественно, при такой спешке качество будет страдать. Теперь потогонка прекратится и производственный цикл вырастет до 24 месяцев, а, чтобы выдержать прежний ежегодный темп, в **EA Vancouver** будут работать внедрять две команды. Пока одна колдует над NFS-2009, другая дodelывает

Need for Speed: Undercover для сезона-2008. EA Vancouver выделили на нее 16,5 месяцев — чуть больше, чем прежде, но явно меньше, чем нужно для нового качественно-го скачка вперед. И в этот самый Undercover мы и будем играть осенью.



На скриншотах Undercover почему-то выглядит хуже, чем на самом деле.



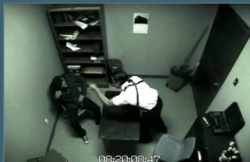
Во время погони радиоэфир наполняется полицейскими переговорами.



Скрытая камера



Практически сразу после показа Undercover в Ванкувере EA запустила по адресу WhichRoadToTake.com промосайт игры. Он представляет собой флэш-страницу, где на весь экран транслируется видеозапись с камеры наблюдения в полицейском участке: какой-то коп в маленькой комнате допрашивает подозреваемого. Потом между ними случается драка, и роли меняются: подозрева-



емый силой усаживает полицейского на стол и начинает ему что-то яростно объяснять. И тут становится ясно, что это не подозреваемый, а другой полицейский, работающий под прикрытием.

Если побродить по сайту и поискать кликабельные зоны, то можно найти несколько видеороликов, только уже цветных, со звуком и с участием тех самых актеров, что будут в игре.

Под прикрытием и в розыске

EA торопятся, очень сильно торопятся. До релиза менее полугода, но в Ванкувере, куда EA в середине июля собрала представителей европейской прессы и в небывало быстром темпе провела презентацию, нам показывали лишь очень-очень раннюю версию, фактически технодемо. Тормоза, куча багов, отключенная модель повреждений, полупустые улицы, никаких соперников — на стадион «альфы» так выглядят практически все игры, но понять в таких условиях, какая в итоге получится игра, очень сложно. Судить можно лишь о физической модели, а остальному приходится верить на слово.

Главная новость: короткий эксперимент по возвращению закольцованных трасс и отказу от полиции признан неудачным, и теперь Need for Speed снова возвращается в город. Все как и раньше: между звездами колесим где хотим, по всей территории разбросаны маркеры магазинов и стартовые позиции для звезд, по улицам неспошно ползут машины гражданского населения.

Сам город, естественно, вы-

мышленный, но по архитектуре, ландшафту и климату напоминает Ванкувер и города северо-западной части США (Сиэтл хотя бы). Тут есть и свой деловой центр с кучей небоскребов, есть индустриальные зоны, жилые пригороды, морское побережье — ну просто вылитый Burnout Paradise. Усиливает сходство и картинка: в Undercover погода и время суток застыли на той же отметке — закат жаркого дня.

Возвращение полиции означает, что вернется и интенсивный сюжет образа **NFS: Most Wanted**. О чем пойдет речь, очевидно из подзаголовка (undercover значит «под прикрытием»); полицейский под прикрытием внедряется в банду и начинает восхождение по карьерной лестнице. Но если в **Most Wanted** агентом полиции была Миа, напарница главного героя, то здесь копом будет сам протагонист. Больше всего это похоже на фильм «Форсаж», но в EA называют еще одну аналогию: «Перевозчик» с Джейсоном Стэтхемом.

Вообще, когда речь заходит о сюжете, продюсеры Undercover оживляются особенно сильно. В ход идет набор красивых, но бессмысленных терминов (emotional fi-

lion! heroic driving engine!), утверждают, что это не просто гонка, а open world action adventure (что бы это ни значило) и что они ставят перед собой цель сделать хороший сюжет по меркам не игр, а фильмов. Насчет фильмов они, может, и преувеличивают, но даже по обрывочным роликам видно, что это не уровень **Most Wanted** или **Carbon**, а гораздо выше. Во время съемок задействовали не только «зеленый экран» (это когда актеров снимают на фоне такого зеленого или синего цвета, а сам фон потом накладывают на компьютер), но и реальные декорации, сами актеры тоже теперь рангом повыше. Сняты видеосцены в той же манере, что и ролики **Most Wanted**: с неестественно мягким, контрастным освещением.

На первый план в Undercover выйдет режим Chase, который в **Most Wanted** и **Carbon** подразумевался, но в явном виде не существовал. В кампании приходилось соперничать с другими такими же, как и ты, стритрейсерами, а полиция существовала скорее на периферии зрения. Теперь, в режиме Chase, копы становятся полноправными участниками гонок, а цель



А вот и Мэгги Кью, наша напарница.



Вот этот тип с тяжелым взглядом — наш главный недоброжелатель.



В EA такие погони называют highway battle, это ключевой режим игры.



Общая продолжительность кампании составит около 15 часов, это порядка 140 гонок.

играка при этом — оторваться от преследования и выполнить задание. Согласно сценарию, операцию по внедрению главного героя окружили такой тайной, что о нем почти никто и не знает, поэтому полиция третирует его с тем же усердием, что и всех остальных гонимых.

Девочки снова сверку

Актёрский состав в Undercover заметно сильнее, чем в любой предыдущей игре серии. Больше всего экранного времени будет у Чейз Лин (Chase Linh), напарница главного героя. Ее сыграла Мэгги Кью (Maggie Q), актриса, которую вы наверняка видели, но вряд ли вспомните, кто она такая. Поэтому даем наводку: это та сама дама азиатской наружности, стараниями Брюса Уиллиса загнравшая в шахту лифта в «Крепком орешке 4.0» (2007). Другие более-менее заметные роли у Мэгги были в фильмах «Миссия невыполнима 3» (2006) и «Шары ярости» (2007).

Роль лейтенанта Келлера, полицейского, идущего по пятам главного героя, досталась Полу Пейлу (Paul Pape). У него известных ролей нет, только сериалы и озвучка полнометражных фильмов. Остальной актёрский состав был задействован в основном в роли гонимых. Это: Кристина Милиан (Christina Milian; «Американский пирог», «Пулс», «Будь круче!»), Лоуренс

Адиса (Lawrence Adisa; сериалы «Скорая помощь», «Детектив Нэш Бриджес»), Хэзер Фокс (Heather Fox; сериал «Доктор Хаус»), Дэвид Рис Снелл (David Rees Snell; Exit Speed, 2008, The Beacon, 2009), Джошуа Альба (Joshua Alba; «Альфа Дог»), Джек Янг (Jack Yang; сериалы «Скорая помощь», «Закон и порядок», «CSI: Майами»), Курт Касерес (Kurt Caseres; «Башни-близнецы», сериал «Побег»). Режиссирует ролики Джозеф Ходжес, снимавший межмиссионерские брифинги для консольного шутера Black (2006).

Уже не ProStreet

Сюжет сюжетом, актеры актерами, но гонки нужны прежде всего для того, чтобы получать удовольствие от вождения, погонь и чувства скорости. И вот здесь, увы, какие-то выводы делать пока рано, потому что мы играли в слишком сырую версию. Что можно сказать наверняка? Модель повреждений осталась, но в более компромиссном варианте; физика стала менее «симуляторной», но к прежней легковесности окончательно не вернулась (машины здесь явственно тяжелее, чем в Most Wanted и Carbon, но легче, чем в ProStreet); замедление все так же в строю, но использовать его все так же не хочется — как-никак это гонка, испытание рефлексов.

Вожделение в некоторых аспектах стало удобнее, например, чтобы начать движение в обратную сторону, не надо больше дожидаться, когда скорость сбросится до нуля. Теперь задняя (или передняя — зависит от ситуации) передача включается уже тогда, когда автомобиль движется вперед. Колеса начинают бешено пробуксовывать, из под них валит дым, но зато машина быстро останавливается и съезжает назад.



Судя по всему, Electronic Arts показала Undercover на такой ранней стадии разработки с умыслом: понять, какого уровня будет игра, пока решительно невозможно — слишком мало мы видели и слишком сыро все это выглядело. Но это в любом случае Need for Speed, так что даже при наихудшем раскладе это явно будет одна из главных игр осени.

Следующее место встречи — выставка Games Convention, куда мы поедем через две недели после сдачи этого номера и вернемся за неделю до того, как номер поступит в продажу. На GC EA обещали новые подробности, а значит, в следующем номере мы, скорее всего, напишем про Undercover еще раз. ■



Дороги в Undercover выглядят так, как и положено выглядеть городским дорогам: они покрыты трещинами и пятнами масла, есть заезженные, а есть относительно свежие участки.



EA Vancouver занимает несколько этажей небоскреба в центре Ванкувера. В 10-15 мин ходьбы отсюда находятся Relic (Dawn of War, Company of Heroes) и Propaganda Games (Turok).



Цветовое кодирование

За свою почти 15-летнюю историю облик Need for Speed менялся не единожды, и особенно хорошо это заметно по цветовой палитре: она становилась то ярче, то бледнее, преобладали то одни цвета, то другие. Если проанализировать серию с точки зрения теории цвета (которая утверждает, что каждый цвет несет в себе четкий эмоциональный заряд, определенный символ), то получатся любопытные результаты.



Need for Speed: Hot Pursuit 2 (2002). Желтый, оранжевый



Need for Speed: Most Wanted (2005). Грязно-желтый, оранжевый



Need for Speed: Underground (2000). Желтый, желто-зеленый



Need for Speed: Underground (2000). Желтый, желто-зеленый



Need for Speed: Underground (2000). Желтый, желто-зеленый



Need for Speed: Underground (2000). Желтый, желто-зеленый



Need for Speed: Underground (2000). Желтый, желто-зеленый



Need for Speed: Underground (2000). Желтый, желто-зеленый



Need for Speed: Underground (2003). Синий (яркая палитра)



Need for Speed: Underground (2003). Синий (яркая палитра)



Need for Speed: Underground (2003). Синий (яркая палитра)



Need for Speed: Underground (2003). Синий (яркая палитра)



Need for Speed: Underground (2003). Синий (яркая палитра)



Need for Speed: Underground (2003). Синий (яркая палитра)



Need for Speed: Underground (2003). Синий (яркая палитра)



Need for Speed: Underground (2003). Синий (яркая палитра)



Need for Speed: Underground (2003). Синий (яркая палитра)



Need for Speed: Underground (2003). Синий (яркая палитра)

Таким образом, получается три группы цветов: в одной — желтый, оранжевый и желто-зеленый; в другой — синий, зеленый и фиолетовый; в третьей — серый и черный. Что эти цвета означают?

Желтый ассоциируется со следующими признаками: теплый, легкий, веселый, сухой, неплотный, подвижный.

Оранжевый — теплый, сухой, яркий, неплотный, стра-

стный, блестящий, радостный, выступающий.

Синий — холодный, спокойный, далекий, жесткий, плотный, отдаляющий.

Фиолетовый — холодный, далекий, жесткий, прохладный, меланхолический, благородный.

Зеленый — нейтральный, спокойный, далекий, свежий, жизненный, терпеливый, освежающий, успокаивающий.

Желто-зеленый — легкий, яркий, динамичный, выступающий.

Серый — статичный, неопределенный, монотонный.

Черный — далекий, тяжелый, жесткий, сухой, плотный, энергетический, мрачный.

Получается, что цвета фактически символизируют характер игры. Там, где использована гамма с «положительной» характеристикой, са-

ми игры получились по меньшей мере неплохие, а там, где цвета еще и яркие (например, NFS: Underground 1-2), результаты были выдающиеся. NFS: Carbon и NFS: ProStreet, утопающие во всех оттенках серого, закономерно оказались самыми слабыми звеньями.

Нельзя сказать, что это правило работает безотказно, но определенная закономерность прослеживается.

Сцена из игры



ЭТО НЕ ИГРА. ЭТО ЦЕЛЫЙ МИР.

Откройте для себя мир World of Warcraft™ и присоединяйтесь к 10 миллионам могучих героев. Вас ждет мир мифов, магии и захватывающих приключений. Зубчатые заснеженные вершины, горные крепости, суровые извилистые ущелья, дирижабли, парящие в клубах дыма над жаркими полями сражений, боевые союзы, славные подвиги — бесконечное многообразие увлекательных открытий. Спрашиваете, будет интересно? Да, господин. Верить на слово необязательно. Заходите на сайт www.warcraft.ru и загрузите 10-дневную бесплатную пробную версию. Прямо сегодня. Готовы? Тогда вперед!



WORLD WARCRAFT

ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Продается в упаковках формата CD (включены 14 дней бесплатной игры) и DVD (включен месяц бесплатной игры).



КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА

www.igromir-expo.ru

7-9 ноября 2008

МОСКВА, ВВЦ, ПАВИЛЬОН 57

СПОНСОРЫ



РЕКЛАМА

КРАТКИЙ ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО БУДУЩЕМУ

а.мериканское издание



АЛЕКСАНДР КУЗНЕЦОВ
главный редактор



ОЛЕГ СТАВИНСКИЙ
редактор

ОТ СОСТАВИТЕЛЕЙ

ЕЗ'2008, по мнению большинства трудящихся, провалилась. Было скучно, мало, никто не пришел, не налил и не показывал голую грудь. ЕЗ похожа на больничные коридоры, — признался в SEGA. Дев Перри назвал новую ЕЗ позорием. Всем грустно. Творческий коллектив журнала «игромания» сообщает: все это — полная чаша. ЕЗ превратилась в серьезное закрытое мероприятие, на котором люди в первую очередь работают, а во вторую — все остальное. Голую грудь в избытке можно лицезреть на E FOR ALL. Более того, если рассматривать ЕЗ как ежегодный замер температуры для всей индустрии, то все более чем хорошо. Мы провели в Лос-Анджелесе три продуктивнейших дня, испили несколько блокнотов, отсняли несколько часов видео и по результатам можем уверенно заявить: впереди нас ждут два удивительных года. Пережив кризис 2006 года, компьютерные игры как будто переродились — такого количества умных, интересных, глубоких и необычных проектов мы не видели уже несколько лет. Из этих соображений мы запускаем наш новый проект: краткий иллюстрированный путеводитель по будущему. В двух частях. Сегодня — американское издание, а в следующем номере — европейское. По мотивам GAMES CONVENTION в Лейпциге. Листайте, выбирайте и отмечайте даты на календаре. Будет интересно.

ОГЛАВЛЕНИЕ

14 ЛУЧШИХ ИГР ЕЗ.....	42
3 ГЛАВНЫХ ИНДИ-ИГР ФЕСТИВАЛЯ INDIECADE.....	59
ФОТО-ПРИЛОЖЕНИЕ.....	60
ДЛЯ ЗАМЕТОК.....	62



PRINCE of PERSIA

- ЖАНР: ДЖЕДЖИ
- ИЗДАТЕЛЬ: UBISOFT ENTERTAINMENT
- РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT MONTREAL
- ДАТА ВЫХОДА: ДЕКАБРЬ 2008 ГОДА

Когда компания **Ubisoft**, самопровозглашенный светоч духовности и большого искусства, решила зачем-то с нуля переделать **Prince of Persia**, мы были скорее озадачены, чем вдохновлены. Во-первых, они упразднили механику перемотки времени в пользу AI-напарника, что казалось самой неравноценной заменой в истории человечества. Во-вторых, они задумали превратить брутальную, взрослую историю в иллюстрированный путеводитель по эстетизму. В общем, все это выглядело сомнительно. Кроме скриншотов.

Новый «Принц» — это фантастически красиво. Ближайшим аналогом тут может служить метод ротоскопа, с помощью которого созданы «Помутнение» (A Scanner Darkly, 2006) и «Пробуждение жизни» (Waking Life, 2001) Ричарда Линклейтера. Это когда фильм сначала снимается с живыми актерами на обычную цифровую камеру, а затем обрисовывается поверх иллюстраторами. Так вот, Prince of Persia выглядит как обычный экшен от третьего лица, который раскрасили акварелью поверх полигонов. Cel-shading, с которым долгое время мало кто мог совладать, за последние несколько лет стал, наконец, полноценным художественным инструментом — в природе существует мало компьютерных игр, обладающих такой же выразительной силой. Ближайший аналог — специфический шедевр **Okami** (PS2, Wii, 2006), похожий на ожившую японскую графику средних веков. Только, разумеется, с поправкой на количество полигонов и технологию **Assassin's Creed**.

Поначалу кажется, что сама игра, мягко говоря, не соответствует собственному внешнему виду. Prince of Persia — это такой ладный, дорогой экшен от третьего лица в персидских декорациях. Плюс псевдоткрытый мир, минус полноценный паркур. Адекватной замены перемотки времени здесь действительно нет. Зато есть напарница Элика, которая на самом деле — контекстный супердар. Она не может умереть (как и Принц — каждый раз, когда вас пытаются убить, напарница тут же поспевает с первой медицинской помощью), она самостоятельно следует за вами в любую точку и вообще не требует никакой помощи. За активацию Элики отвечает персональная, контекстно-зависимая кнопка. Если вы падаете в про-



БУДЕМ ЖДАТЬ?

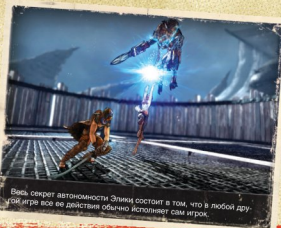
- БЕЗУСЛОВНО УДИВИТЕЛЬ И КАЧЕСТВЕН КОНТЕКСТНЫЙ СУПЕРДАР
- ВЫХОДИТ КАК ИГРА, РАСКРАШЕННАЯ АКВАРЕЛЬЮ ПОДЕРЖИВАЮЩИМ ПОЛНОЦЕННЫМ
- ЭЛИКА СТОИТ В ФОРМАТЕ «ОДИН НА ПЕРС»

пасть — она подает вам руку по нажатию клавиши. Если деретесь — нанесет свой специальный удар. Элика — просто еще одно ваше действие, которое тут исполняет отдельный персонаж. Как и любая уважающая себя спецспособность, она поддается прокачке: по уровням разбросаны какие-то светящиеся зерна, их можно собирать и тратить на улучшение различных качеств вашего ходячего супердара. Не то чтобы вместе с обретением Элики у экшен-механики Prince of Persia открылась какая-то невиданная глубина, но схватки тут выглядят так, как ни в одной другой игре.

В первую очередь, потому что **Ubisoft Montreal** полностью устранили драки с многочисленными противниками. Вы всегда деретесь один на один. Зачем это сделано? Чтобы дать вам возможность использовать все возможные контекстные комбинации. В зависимости от того, где вы находитесь, что вас окружает и с кем вы деретесь, Элика исполняет тысячи разновидностей собственных трюков. Принца притягивают к краю пропасти, откуда она вытаскивает его в последний момент. Принц подпрыгивает в воздухе, хватается за протянутую ему руку — и обрушивается монастырь на голову. Принц бьет с отскоком от стены или, наоборот, выпускает Элику вперед. Все это мы видели в любом другом Prince of Persia, но благодаря присутствию на экране напарницы игра выглядит и ощущается совершенно по-другому. Здесь нет ни одной по-настоящему новой идеи, но вы никогда не видели ничего похожего на Prince of Persia. Ключевые слова — плавность и гибкость. Принц постоянно изымает в воздух, бегает по стенам, ис-



Врагов совсем необязательно догнать и мучительно убивать: абсолютно здорового противника можно просто сплунуть в пропасть.



Весь секрет автономности Элики состоит в том, что в любой другой игре все ее действия обычно исполняет сам игрок.



Красивее Prince of Persia на E3'2008 выглядела всего одна игра — Flower для PS3.



Герои постоянно подхватывают друг друга на протяжении всей игры. Причем впервые в истории играющего человечества это не раздражает — все происходит автоматически.

полняет какие-то замысловатые акробатические этюды. Все это похоже на какой-то высокохудожественный танец с саблями. При этом на экране вообще нет никаких показателей или датчиков (кроме разве что здоровья врагов), а все, что вам нужно знать, считывается прямо с картинки.

Вместе с перемоткой времени Ubisoft Montreal устранили еще один, гораздо менее популярный геймплей-элемент — акробатические лазы. Здесь вообще нет ситуаций, когда вы не понимаете, как вам куда-нибудь прыгнуть. То есть впервые в истории подобных игр вы не мучаетесь, а наслаждаетесь акробатикой. И это мудрейший из поступков, потому что наслаждаться есть чем: принц ползает с одного уступа на другой, плюс ему приладили специальную когтистую перчатку, которой он живописно хватается за отвесные стены и спускается по ним, высекая искры. Вообще, чтобы понять, как выглядит и играется акробатическая часть нового «Принца», достаточно посмотреть новый трейлер, смонтированный специально для E3. Там вся эта плавающая, постановочная хореография льется с экрана под исламский пост-рок (Sigur Ros, главная экспонатная статья Исламизма после Бюрк), и это идеально отражает динамику Prince of Persia.

Единственное, что несколько осложняет акробатику, — это corruption, черная липкая гадость, которую наслал на Землю бог тьмы Ариман (краткий экскурс в зороастризм см. в «Игромании» №7 2008, где опубликовано наше интервью с креативным директором Ubisoft Montreal). Отвесные стены и некоторые другие поверхности, по которым Принц в другой ситуации прошел бы совершенно спокойно, периодически оказываются покрыты черной булжающей биомассой, которая внешне похожа на агрессивное средство для чистки канализационных труб. Corruption ползает по стенам и при любом телесном контакте пытается засосать Принца в импровизированную черную дыру (откуда его тут же вытас-

кивает Элика). Обходить эти агрессивно настроенные сгустки скорее интересно, чем сложно.

Еще одно акробатическое нововведение — специальные светящиеся пластины, которые установлены в различных местах. Касание приводит их в действие, и вас невидимым потоком швыряет через пол-уровня. Совершенно мелкая, казалось бы, вещь, но этот вот свободный полет через пропасти и прочие преграды завораживает моментально. Но что завораживает еще больше — это процесс очищения уровней от скверны. Каждая локация завершается фейерверком спецэффектов: Элика избивает отдельно взятую область от заражения. Весь уровень, от начала и до конца, преобразается: скалы покрываются цветами, у вас под ногами вырастает трава, откуда то неожиданно начинает светить солнце. Это банальный прием, но он работает — оторваться от процесса озеленения совершенно невозможно.

Цель, которую Ubisoft Montreal ставят перед собой, понятна. Они хотят превратить довольно хардкорный экшен/платформер в симулятор приключения, такую семейную интерактивную сказку с рейтингом Teen. Именно по этим причинам пресловутый открытый мир здесь чистая фикция. Сюжет и уровни линейны — иллюзия большого путешествия создается за счет псевдоразлипок: игра периодически предлагает вам выбор, в какую из локаций отправиться сначала, но на этом волюнтаризм заканчивается. У всех, кто прошел трилогию *Sands of Time*, подобное обращение к семейным ценностям вызывает объяснимую агрессию: на отдельных форумах люди пишут, что «это не Принц», раздается характерное «бу-у-у», вопрошается «куда дели кровичку?». Мы, признаться, придерживались такого же мнения ровно до того момента, пока не увидели игру живьем. Это действительно не тот Принц, к которому мы привыкли за последние три игры. Но после всего увиденного — да и черт с ним. — Олег Ставицкий



Элика также работает древневосточным GPS: указывает Принцу кратчайший путь до цели.



Это явно не горцы, но не в каждой игре суперурад семенит за вами в виде отдельного персонажа.

BORDERLANDS

- ЖАНР: РОЛЕВОЙ ШУТЕР
- ИЗДАТЕЛЬ: 2K GAMES
- РАЗРАБОТЧИК: GEARBOX SOFTWARE
- ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД



«Во время прошлой презентации мы сообщали, что в **Borderlands** будет 500 000 разновидностей оружия. Так вот, это неправда. Их будет 653 000», — с гордостью сообщает нам продюсер Марк Тардиф. С момента анонса самого крупного и амбициозного проекта **Gearbox Software** прошел год, за который **Borderlands**... мало изменился. По крайней мере, внешне. Зато с ее структурой, механикой и богатым внутренним миром все стало более-менее ясно.

Год назад мы приняли игру за такой межгалактический вариант «Сталкера», но Рэнди Питчфорд метит скорее в **Diablo**, **Borderlands** продолжает спасать для шутера эксперименты с генерируемым контентом: оружие, квесты, целые локации тут формируются движком, а не геймдизайнером. Проблема в том, что не так давно мы уже видели одну довольно удручающую попытку сделать шутер с **Diablo**-механикой внутри. Колосс под названием **Hellgate: London** благополучно провалился, не сделав и несколько шагов, не помогая даже **EA**. Питчфорда такой опыт несколько не смущает, ему кажется, что **Flagship** «просто не хватило времени». Сами **Gearbox** явно нигде не торопятся: **Borderlands** делается уже два года, текущей датой релиза значится расплывчатое «2009», и она вполне может измениться.

Как выглядит **Borderlands** сегодня, по состоянию на лето-2008? Короткий ответ — любовью. Это действительно RPS, Role-Playing Shooter, как зовут его сами **Gearbox**. Вы разбужаете на двухместных машинах, стреляете, общаетесь с персонажами и делаете все, чего можно ожидать от шутера с открытым миром. Все меняется, если внимательно посмотреть на нижнюю часть экрана. А там — ваш текущий уровень и счетчик XP-очков. После каждой схватки игра заботливо выводит подробную статистику: сколько XP вы заработали, эффективность использования какого оружия возросла. Агрессия и прокачка происходят у специальных «software skill stations», совсем как в **BioShock** (улучшениям подвергается, например, количество гранат, которые вы можете носить с собой, или скорость перезарядки).

Все это более-менее было известно в прошлом году. В этом стало ясно, как **Borderlands** устроена. Ближайший ориентир все-таки **Diablo**. То есть в относительно безопасных городках вы осуществляете куплю/продажу, общаетесь с NPC, набираете квестов, а потом отправляетесь их выполнять.

И вот здесь выступают те самые 653 000 разновидностей оружия. Здесь можно тридцать минут реального времени

ехать по солнечной пустоши, отстреливаясь от каких-то плотоядных тварей, потом спуститься в подземный бункер и там обнаружить, что у вас нет патронов, а в кармане — один лишь пистолет. Как и **Diablo**, **Borderlands** полна бесконечных ящиков, содержимое которых генерируется случайным образом. Там могут с равным успехом оказаться никому не нужные пиццали и какая-нибудь дичь вроде револьвера со снайперским прицелом. Наведя курсор на оружие, вы тут же получаете исчерпывающую характеристику: скорость перезарядки, убойная сила, отдача, радиус, разброс и так далее. Самое приятное, что вооружение ваших врагов также генерируется на лету. Но в отличие от **Diablo**, вы на глаз (вернее, в бинокль) можете определить, насколько мощная у них броня или оружие. И будьте уверены — после смерти и то, и другое упадет вместе с трупом на землю, а вы сможете стать новым хозяином.

Gearbox старательно накачивают этот мир контентом: тут есть гранаты, которые при взрыве порождают еще несколько себе подобных, есть какие-то ядовитые пули, электрические имплантаты, сотни тысяч пистолетов/пулеметов/автоматов, техника, наконец. Основная проблема осталась та же: как шутер **Borderlands** — это такие крепкие 7,5 баллов. Физика слабо влияет на геймплей (разлетаются разве что ящики и вражеские конечности, которые можно отстреливать), технологии играют в происходящем минорную роль. **Borderlands**, конечно, гораздо сложнее простой суммы собственных составляемых, но сегодня стрелять все-таки интереснее в **Brothers in Arms: Hell's Highway**. Это мы к тому, чтобы вы не удивлялись, если цифра в строке «дата выхода» незаметно сместится на «2010». — Олег Ставицкий ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

- ШУТЕР С СТРУКТУРОЙ ДИАБЛО, ХОФМАЙН, КЕСТАМ, ИРС
- В ГЕНЕРИРУЕМОМ КОНТЕНТЕ
- СЕЗОН РАЗВИВАЮЩИХ ОРУЖИЙ



Borderlands создается как кооперативная игра, без напарника тут будет трудно.



И не только напарника: совместно один и тот же квест может выполнять более двух человек.

DAMNATION

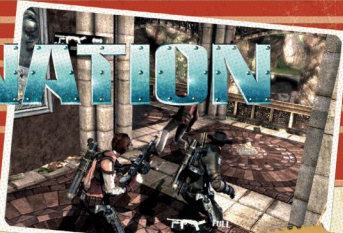
- ЖАНР: АКЦИОН
- ИЗДАТЕЛЬ: CODEMASTERS
- РАЗРАБОТЧИК: BLUE OMEGA
- ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2008 ГОДА

Damnation относится к тому типу игр, которые на бумаге выглядят совершенно завораживающим образом. Стилпак, альтернативная история, вертикальный экшен, езда по отвесным поверхностям, паркур — этим летом (см. эксклюзивное интервью в «Игромании» №5 2008) мы были максимально вдохновлены.

Знакомство с живой игрой сработало как холодный душ — внешне **Damnation** выглядит как крепкий Б-шутер от третьего лица, не больше. Но тут важно не забывать про «эффект **Call of Juarez**», когда слабая на первый взгляд игра к всеобщему удивлению оказалась очень даже ничего. Поэтому мы взяли в руки геймпад и стоически доиграли до победного конца.

Главная проблема **Damnation** состоит в том, что все ее составляющие изолированы друг от друга. Звезды на мотоциклах по вертикальным поверхностям действительно есть, но они оказались отдельными этапами: завести машину и рухнуть на ближайшую стену в любой момент не получится. И совершенно зря, потому что второй особенностью **Damnation** являются действительно гигантские уровни и вертикальное перемещение по ним. Типичный tutorial тут выглядит следующим образом: вы стоите на краю ГИГАНТСКОЙ пропасти, где-то вдалеке виднеется мост, который надлежит взорвать. Как перебраться через каньон — решать вам. Подходов действительно несколько, но все они, к сожалению, заранее просчитаны дизайнерами: игру не пережитить. После непродолжительных блужданий мы обнаружили натянутый трос и благополучно переправились с его помощью на другую сторону.

И тут начался экшен, на первый взгляд не лучше и не хуже, чем в любой другой игре. Зато при внимательном изучении у **Damnation** все-таки открывается второе дно. Практически на каждую поверхность, каждый столб, балкон или выступ можно вскарабкаться и что-нибудь оттуда изобразить. Герой очень лихо стреляет по врагам, уцепившись одной рукой за колонну, исполняет подъем переворотом, что ваша Лара Крофт, и чувствует себя на поле боя довольно комфортно. «Крыша — это ваше новое укрытие в **Damnation**! Мы заставим вас думать вертикально!» — грозит **Blue Omega**, пока мы скачем с одного уступа на другой. То же самое, теоретически, делают и противники: уровни в **Damnation** устроены как спелый пирог: кто-то неожиданно спус-



БУДЕМ ЖДАТЬ?

- ТИТАН ВНЕЗАПНО ИСПЫТЫВАЕТ С ПЛАНОВ ИЛИ НЕ ТИТАН. РЕШАЮЩИМ ФАКТОРОМ СТАНОВИТСЯ СКОЛЬКО НА НОЗЕ ЕСТЬ ПОДПОРТОК.
- СТОИМЫЙ ОЧЕНЬ НЕПРИБЛИЖИТЕЛЬНО ИСТОРИИ СЕВЕРНОГО ПОКОЛЕНИЯ НАША СЛАВА ЗАКЛЮЧИВАЕТСЯ ТОЛЬКО В НЕЙ.

кается с третьего этажа, кто-то палит по вам с четвертого из снайперской винтовки, враги прыгают с балконов, лезут по цепям и прочим поверхностям.

На словах это звучит как «**Assassin's Creed** с пистолетами», но в реальности это скорее такая стилпак-версия **Tomb Raider**, где приходится много стрелять. То есть вся акробатика, все ваши возможности заранее продуманы и прописаны, и залезть на выступ, который не предусматривали геймдизайнеры, невозможно. К счастью, продумано и прописано действительно много. **Blue Omega** любовно конструируют уровни, они и правда похожи на многоступенчатую игровую площадку: враги как тараканы разбегаются по этажам, прыгают, скачут по перекаладинам, и успевать за всем, что происходит вокруг, довольно сложно. Для этого тут предусмотрена **Spirit Vision** — специальная возможность, позволяющая видеть противников сквозь стены и различные элементы декора. По замыслу авторов **Spirit Vision** должна заменять вам мини-карту.

Положи руку на сердце, главным достоинством **Damnation** на сегодня видится ее эстетика. Это классический в общем-то гибрид стилпак и альтернативной истории: гражданская война в США растянулась до десятилетия, в XX веке на арене появляется корпорация **Prescott Steam Industries**, которая, вооружившись армией паровых человекоподобных роботов, грозит стереть с лица земли и Коалицию Юга, и Национальную армию Севера. Ничего опять же сверхъестественного, но мир **Damnation** исполнен с любовью, вниманием к деталям и явным знанием дела.

Словом, несмотря на явное понижение статуса, **Damnation** можно и нужно ждать. Это любопытный и местами очень бодрый шутер от третьего лица, главная задача которого на сегодня — выйти на РС до того, как сода соберется **Gears of War 2**. А это, будьте уверены, случится. — Олег Ставицкий ■



Местами кажется, что главный герой начнет сейчас тошно постановлять — настолько **Damnation** похож на **Tomb Raider**.



Blue Omega планируют активные до-ор-действия, но по сравнению, например, с **Army of Two** предложить **Damnation** явно нечего.

PROJECT ORIGIN

- ЖАНР: F.E.A.R. как было
- ИЗДАТЕЛЬ: WARNER BROTHERS
- РАЗРАБОТЧИК: MONOLITH PRODUCTIONS
- ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2008 ГОДА

Есть масса причин, по которым Project Origin не станет великим шутером: технология вот-вот можно будет назвать «устаревшей», механика выстроена по вчерашним стандартам. Но глядя на живую пред-релизную версию игры, становится ясно, как нам не хватало Monolith последние два года. Это люди, которым талант, чувство ритма и кадра заменяет все «попытки разрушаемости» вместе взятые.

К фразе «F.E.A.R. в городе», которая очерчивающим образом характеризует Project Origin, трудно добавить что-то более внятное. Больше всего это похоже на F.E.A.R., исполненный без чувства меры: вместо холодных офисных помещений — целый город, вместо стрельбы через картонные перегородки — масштабные военные действия. Monolith накачивают свой собственный шедер стероидами: теперь с собой можно носить не два, а четыре вида оружия (и четыре типа гранат), в городе постоянно что-то взрывается, падает, дымит или коптит. Наша демонстрация стартует во второй трети игры, и первое, что видит Майкл Беккет (познакомьтесь с новым главным героем), — огромный гражданский самолет, терпящий крушение где-то в жилых кварталах города. Project Origin — это F.E.A.R. на свободе: десятки возрожденных Альфа солдат, какие-то исходы на стенах, шепоты и крики в радиозифре. И, конечно, фирменная «монолитовская» постанка: мы своими глазами видели, как главный герой выходит из кинотеатра через огромную дыру в экране, а там все еще идет какой-то фильм; мы видели заботы между зданиями по оторванному крылу самолета. Monolith, как никто, умеют конструировать интересные игровые ситуации, и за это мы их особенно любим.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

- F.E.A.R. на старом, но обновленном движке от Warner Bros.
- Будет много интересных сюжетных линий.

С точки зрения механики Project Origin по большей части остается все тем же F.E.A.R. Главное, на наш взгляд, отличие от оригинала — интерактивное окружение. Не прикрываясь к своей игре полноценной разрушаемостью, Monolith все-таки научили нас (и AI) взаимодействовать с декорациями. У припаркованных на улицах машин можно открывать двери и использовать их в качестве укрытия, эти же самые машины взрываются от попадания в бензобаки, так что игра постоянно заставляет двигаться. Игра поощряет импровизацию: своими руками разрешается валить на пол автоматы с газировкой, столы и прочие декоративные элементы — все, что не приколочено к полу, может быть использовано вами и против вас. Никакой физики нет, все просчитано заранее, но Monolith сделали главное — добавили эшену дополнительное измерение.

Из эротических новостей: периодически игра дает возможность оседлать натуральный ходячий танк на двух ногах, который тут зовется Replica Elite Powered Armor. В такие минуты действие больше всего начинает походить на десятилетней давности аниме-шутер Shogo: Mobile Armor Division от все тех же Monolith — тяжелой поступью вы шагаете по улицам, сев смерть и разрушение. Elite Powered Armor имеет на вооружении ракеты и пулеметы, это единственная машина в игре, которая позволяет не только подирать окружающую архитектуру. Ничего особенного, но некоторые сте-

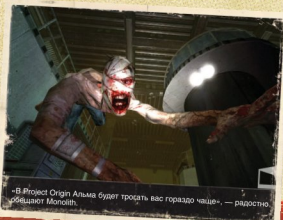
ны все-таки рушатся (масштаб бедствия примерно как в *Stranglehold*). Когда вас, наконец, подбивают, случается удивительное: броня автоматически катапультирует пилота из кабины, складывается в капсулу и некоторое время сама себя ремонтирует.

Во время рапиды враги теперь занем-то подсвечиваются золотистым цветом — видимо, чтобы вы не потерялись на открытых пространствах. Самая печальная новость по поводу slo-mo состоит в том, что перестрелки в замедленной съемке перестали походить на одну баллистику, как это было в F.E.A.R. Там пули моментально поднимали в воздух одиозные бумаги, склянки, телефоны и прочую ерунду. Тут ничего не взлетает — эшен проходит на другой дистанции.

Вместе с увеличением масштаба F.E.A.R., к сожалению, потерял свое специфическое, холодное обаяние. Monolith всадили точному шутеру спонсовую дозу гормонов роста, отчего все закрутилось в пять раз быстрее. Но это решение можно понять: когда за двадцать минут у вас перед глазами пронеслись падающий самолет, демоны, роботы и мертвая девочка, какой уж тут минимализм. — Олег Ставицкий ■



С покупкой специального детонирующего принтера обстановка в офисе заметно разрядилась.



«В Project Origin Альфа будет трогать вас гораздо чаще», — радостно обещают Monolith.

RED FACTION

GUERRILLA

- ЖАНР: ШЕНН
- ИЗДАТЕЛЬ: 2K GAMES
- РАЗРАБОТЧИК: VOLITION
- ДАТА ВЫХОДА: НАЧАЛО 2009 ГОДА



По правде говоря, мы мало что можем добавить к нашей четырехстраничной оде единственной на сегодня компьютерной игре, на коробке с которой честно можно будет написать про полную разрушаемость. Но очень хочется. Потому что мы видели свежую версию **Red Faction: Guerrilla**, и это, похоже, главный sleeper hit 2009 года.

Краткий экскурс для тех, кто только к нам присоединился. **Red Faction: Guerrilla**, триквел игры, живописующей был угнетенных шахтеров на Марсе, из обычного шутера превратился в экшен от третьего лица с открытой GTA-структурой. Главная местная достопримечательность — полная и окончательная разрушаемость всего и вся. Кроме чаемой возможности проломить гигантским молотом вот таковую дыру в любой (ЛЮБОЙ) поверхности, тут есть занятия по-веселее. Например, сломать за несколько ударов какому-нибудь зданию несущие стены и с интересом посмотреть, что будет. А будет вот что: огромные строения устрасаются заскрипят, пойдут трещинами, осыплют вас лобовикой и, наконец, с грохотом просядут или повалятся набок. Внутри **Guerrilla** постоянно происходят тысячи сложных калькуляций: все здесь обрабатывается и просчитывается согласно законам физики, и что случится в следующую минуту — не знает никто, включая разработчиков. Поэтому они радостно сбрасывают сюда управляющую технику, две противоборствующие фракции (шахтеры Марса против титанов EDF), разбросанные по карте сюжетные побочные миссии и все, что можно ожидать от кометного GTA-клона (**Volition** параллельно заняты **Saints Row 2**).

Главное наше опасение после знакомства с игрой от **THQ Gamer's Day** состоя-

ло в том, что мы не очень представляли, насколько **Guerrilla** хороша как собственно игра, а не как площадка для испытания новой технологии. На Е3 по этому поводу кое-что произошло. Во-первых, красная выжженная пустыня, к счастью, не единственная декорация, в которой предстоит воевать, — будут и шахты, и марсианский оазис, и даже потухший заснеженный вулкан, — то есть сюжет предполагает смену климатических зон. Во-вторых, у **Guerrilla** нарисовалась система апгрейдов: в ящиках и под ногами периодически попадется некое сырье, его можно тратить на улучшение своих и чужих характеристик.

Речь идет о дружественных шахтерах, которые постепенно берутся за отбойные молотки по всей планете. **Guerrilla** — это, напомним, симулятор революционера: выполняя различные задачи, вы постепенно создаете благоприятную среду для восстания в различных районах Марса. Побочные задания включают в себя классические GTA-аттракционы: взорвать за 12 минут необходимое количество объектов диктаторской пропаганды, нанести правящей фракции ущерб на нужную сумму денег. Есть даже мини-игра «обвали здание за минимальное количество ударов молотом». Как только авторитет EDF в конкретной области окажется достаточно низок, шахтеры радостно возьмутся за оружие и начнут помогать вам с сюжетными миссиями. А они гораздо интереснее.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

- ОА С ОЧЕНЬ ПОПРЕЖДЕМ И ШИРОКАЯ ПОВЕРХНОСТЬ РАЗРУШАЕМОСТИ НА МАРСЕ
- ДОСТУПНЫ РЕЗЕРВУАРИ ПРОПЕЛЛАНТА И ТУРЫ ПОДВОДА НАПРАВЛЕНИЯ К КАЖДОМУ СЛЕДУЮЩЕЙ МИНИ-ИГРЕ

Например, мы своими глазами видели операцию по спасению похищенного хэппи из плена **Guerrilla**, как и недавняя **Alone in the Dark**, заставляет отбросить все привычные жанровые рефлексии и учиться играть заново. Вместо того чтобы прорываться через вражескую базу, можно угнать танк (!), проломить им сначала заграждение, а потом и стену здания, в котором проходит допрос дружественного шахтера. Тема шахтерского бунта тут, кстати, раскрыта так, что авторам **Dead Space** придется серьезно подумать о своем арсенале. Кроме гигантского молота, есть также ручная молотилка, натуральным образом перемалывающая людей в труху. И это не говоря о реактивных ранцах (их мы пока видели только в мультиплеере).

Подвиг **Volition** сложно заметить, пока вы успешно заняты развалом марсианских сараев, но он очень хорошо виден со стороны. Потому что они не просто первыми реализовали полную разрушаемость, они познакомили с ней местных AI. Когда люди на крыше трещащего здания вдруг понимают, что оно сейчас упадет, и с криками прыгают вниз, после чего их накрывает обломками, становится отчетливо ясно, что будущее все-таки наступило. — Олег Ставицкий



Глядя на такие скриншоты, важно помнить, что любой из оскотков может нечаянно придать главного героя в самый неподходящий момент.



Если у **Guerrilla** все получится, то шахтерский молот рискует стать вторым (после известной красной фомы) культовым оружием ближнего боя.

OPERATION FLASHPOINT 2

DRAGON RISING

- ЖАНР: ВОЕННО-ПОЛЕВОЙ ШУТЕР
- ИЗДАТЕЛЬ: CODEMASTERS
- РАЗРАБОТЧИК: CODEMASTERS
- ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД



БУДЕМ ЖДАТЬ?

- ПОСМОТРИТЕ СВОЙ ПЕРСОНАЖ ВНЕ ИГРЫ.
- ВСЕ ПЕРСОНАЖИ БУДУТ УНИКАЛЬНЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ С ПРОФИЛЕМ.

После публикации на нашем сайте новости под названием «Operation Flashpoint 2 неожиданно прекрасен» во время нашего прямого репортажа с E3, особо ортодоксальная группа поклонников первой части не преминула в комментариях лишний раз передать анафеме эту игру, компанию Codemasters, а под горячую руку и журнал «Игромания». Такое кипение страстей связано с одним простым убеждением: Bohemia Interactive, создатели оригинального Operation Flashpoint, не имеют к сиквелу ровню никакого отношения, а потому и Dragon Rising будет чем угодно, но только не старым добрым «Flashpointом». Другая, спешим всех успокоить: на E3 продюсер и арт-директор новой игры (оба, кстати, выходцы из Bohemia) в течение 15 минут признавались вашим корреспондентам в гигантской любви к Operation Flashpoint, долго обещали сохранить и приумножить оригинальный геймплей, а в доказательство благих намерений даже впервые показали несколько минут настоящей игры — до нынешней E3 вторая часть существовала лишь в виде прототипа.

Судя по этим минутам, Dragon Rising уже сейчас выглядит как один из самых атмосферных и красивых шутеров на Земле. В продемонстрированной нам сцене американская артиллерия упирается в запертый китайцами горный перевал (предысторию конфликта см. в нашем ревью в «Игромании» №8 2008). При каждом взрыве в небо поднимались пыльные фонтаны, деревья вырывало с корнем, а утлые бревенчатые домики разлетались по всем законам ньютоновской физики. Мы, конечно, бились вприпрыжку в давний штамп, но к уровню местной графики можно смело применить прилагательное «фотореалистичная».

Кроме того, при заявленных масштабах игры (а чтобы пройти остров, на котором развернется американо-китайский конфликт, от одного берега до другого, понадобится пять часов реального времени) поражает немыслимое внимание авторов к деталям. Codemasters для примера устроили нам экскурсию по местной деревушке. Оказалось, что каждый (!) из десятков домов внутри не был похож на предыдущий. Уникально буквально все — от узора на выцветшем настенном ковре до расположения алюминиевых кружек на тумбочках. На наш вопрос, а не жалко ли было времени на такую дотошную детализацию, если игроки все равно разнесут большинство домов плотным минометным огнем перед тем, как туда войти, разработчики лишь пожали плечами и рассказали душераздирающую историю о том, как специальная команда дизайнеров целый месяц вручную рассаживала все деревья и кусты на площади в 200 кв. км. Святые люди.

На E3 были впервые озвучены и конкретные цифры о задействованном в игре военно-промышленном комплексе: всего в Operation Flashpoint 2 будет 70 видов оружия (включая такую экзотику, как обрезы и охотничьи ружья у местного населения) и 50 разновидностей боевой техники, в том числе несколько видов вертолетов, истребителей и даже стратегических бомбардировщиков. Понятно дело, что за прорисовкой каждого прибора в самолетной кабине

следит специально приставленный консультант, так что в плане проработки техники реализм обещается полнейший.

Codemasters кланутся сохранить то главное, что было в оригинальном Flashpoint — его уникальную атмосферу современной войны, когда боются не тысячи солдат, а рассредоточено действуют несколько мобильных ударных групп. Во второй части по-прежнему будут сцены, в которых вам, чтобы добраться до боевой позиции, придется десять минут реального времени трепаться на заднем сидении грузовика; попать в засаду, полчасика отсиживаться в кустах и с наступлением темноты тихо уползти на животе к своим; наконец, вместе с сотнями AI-оппозиционеров под свет сигнальных ракет идти в ночную атаку на вражеский лагерь.

Короче говоря, на сегодняшний день Operation Flashpoint 2 выглядит ровно так, как мы и мечтали: все самое лучшее, что было в оригинале, сохранено и умножено на два. Главное теперь — не спазить, ведь вполне возможно, мы сейчас имеем дело с одной из главных игр будущего года. — Александр Кузьменко ■



Иногда игра выдает ракурсы, которые легко принять за кадры какого-нибудь хорошего фильма про войну...



...или — что, конечно, гораздо страшнее — за документальные съемки боевого авиалайнера на Южную Осетию.

TOMB RAIDER

UNDERWORLD

- СКАНД: ЛАРА В КУПАЛЬНИКЕ
- ИДЕАТЫ: EIDOS INTERACTIVE
- РАЗРАБОТЧИК: CRYSTAL DYNAMICS
- ДАТА ВЫХОДА: 21 НОЯБРЯ 2008 ГОДА

В океане где-то рядом с Мексикой на палубе небольшого катера разминается девушка, в которой, несмотря на довольно деломудренный купальник, бесозбочно узнается героиня тайных эротических переживаний современного играющего мужчины. Присутствующие в комнате журналисты подносят блокноты поближе к очкам и готовятся стенографировать подробности относительно очередной управляемой техники, но вместо этого Лара Крофт разбегается и ныряет в воду.

Это, к сожалению, самый захватывающий момент живой презентации **Tomb Raider: Underworld**. Восторг длится примерно пять минут, за это время Лара успевает исследовать огромный подводный грот, взорвать пару акул с помощью гилкой взрывчатки, увидеть несколько светящихся медуз (служат источниками света) и найти под водой вход в пещеру. Тут **Underworld** подпрыгивает в воздух и оборачивается высокотехнологичным римейком **Tomb Raider** за номером один. «В *Legend* мы сделали шаг в сторону action/adventure, но в *Underworld* снова возвращаемся к классической исследовательской механике», — удручающе констатирует Эрик Линдстром, креативный директор **Crystal Dynamics**. **Underworld** — это традиционный **Tomb Raider**, каким мы его увидели 12 лет назад. То есть основные занятия — решение головоломок, поиск недостатков шестеренок и акробатические пазы.

Ключевых отличий несколько. Во-первых, оправдывая название, Лара проведет под водой гораздо больше времени — около 30%. Благодаря акалангу ей больше не требуется регулярно искать подводные карманы и набирать там воздуха (минус один

эротический вздох).

Во-вторых, навигация теперь функционирует по принципу эхолота: в любой момент вы можете «пропинговать» пространство, составив таким образом трехмерную сонарную карту. Результаты работы сонара автоматически сохраняются, но автолинга тут нет, так что, если не обработать какую-то область, она так и не отразится на карте.

Из других новостей. Quick time events, к счастью, не будет. Их заменяет рапид (плоско самые характерные эффекты: размытие картинки, тяжелое дыхание, тушь в ушах), именуемый здесь adrenaline moment и включающийся без лишних предупреждений. Например, мост под ногами Лары начинает разрушаться и нужно быстро понять, куда надо прыгать. Найдено новое применение тросу с крюком — теперь Лара умеет пользоваться им для вертикального спуска, как спецназ в **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**. Ах да, у нас еще теперь есть фотоаппарат, и снимки можно посылать друзьям. Извините.

Выглядит все это лучше, чем может показаться. На наших глазах Лара сначала удирает с колонны, опутанной гигантским склизким щупальцем, а потом обрушила его обладателя (гигантскому осьминогу) на голову какую-то шпательную плиту. И это все еще впечатляет: по стенам очень натурально стекает влага, Лара все так же бодро стонет, масштабы по сравнению с прошлыми играми действительно вырос. Купальник опять же.

После более-менее свежей *Legend* от **Underworld** ждали



БУДЕМ ЖДАТЬ?

- ТОМБ РАЙДЕР ВОЗВРАЩАЕТСЯ К ОРИГИНАЛЬНОЙ МЕХАНИКЕ: ТАКИМ ОБРАЗОМ В ИССЛЕДОВАНИИ, НАВИГАЦИИ ИЗОМЕНА.
- СЕРЬЕЗНАЯ ЧАСТЬ ИГРЫ ПРОКТОРИТ ОВД РАДОН, К КУПАЛЬНИКЕ.

каких-то серьезных шагов, но это больше похоже на очередное сезонное обновление: купальник, пара новых движений, битва с кракен. Главная проблема состоит в том, что **Underworld** выполнена по вчерашним технологическим принципам. Особенно грустно с акробатикой: все движения просчитаны заранее, никакого паркура — как и куда запрещать, за вас давно решили левел-дизайнеры. Обещанная грязь, которая должна была налипать на Лару согласно законам физики (как, например, в **SEGA Rally**), оказалась фикцией — на модель просто периодически накладывается альтернативная текстура. Довольно печально для игры, где главными достопримечательностями являются акробатика и мокрая обтягивающая одежда.

С другой стороны, **Tomb Raider** уже давно перешел в тот статус, когда критиковать его довольно глупо. Что бы мы ни написали в нашей ноябрьской рецензии, миллионы мужчин и подростков по всему миру запустят **Underworld** на своих компьютерах и консолях и ничто не отвлечет их от созерцания Лары Крофт в новом купальнике. Тут очень хочется сделать умное лицо и сказать, что нас среди них не будет, но это, конечно же, неправда. — Олег Ставицкий



Принципы, по которым Гутулук и Лара Крофт встретились в одной игре, все еще выясняются.



Жаль вас отвлекать, но обратите, пожалуйста, внимание на щупальце — в игре оно покрыто пугающе достоверной слизью.

DRAGON AGE

ORIGINS

- ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА
- ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
- РАЗРАБОТЧИК: BOWARE
- ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД

Dragon Age: Origins — один из главных на сегодня поводов купить мощный персональный компьютер. Игра демонстрировалась с помощью PC и гигантского проекционного экрана, на текущий момент она не заявлена ни для одной другой платформы, и вряд ли эта ситуация изменится в ближайшем будущем. **Dragon Age: Origins** — настолько хардкорный PC-проект, что становится страшно. Такую игру практически невозможно представить нигде, кроме как у нас, — это CRPG в лучших своих традициях. Всем «ведьмакам» посвящается.

Картина складывается совершенно скорреалистичная: в просвещенный век мультиплатформы транснациональный гигант EA издает и показывает игру, которую еще несколько лет можно было ожидать или из Европы, или от агонизирующей Atari. **Dragon Age: Origins** — проект, в качестве культурных ориентиров для которого BioWare называют собственную классику: **Baldur's Gate** и **Neverwinter Nights**. Хардкорный PC-эксклюзив, выполненный с размахом и бюджетом **Mass Effect**.

«Мы прекрасно понимаем, что **Mass Effect** не удовлетворил самую требовательную и внимательную часть нашей аудитории, — говорит Дэн Тадж, исполнительный продюсер проекта, — поэтому в **Dragon Age: Origins** мы возвращаемся к собственным истокам, к тому, с чего начиналась BioWare. Это идейное продолжение самой главной нашей игры, **Baldur's Gate**». С этими словами Дэн запускает рабочую версию, и та начинается так, что никакому «Ведьмаку» не снилось. Посреди какой-то горной долины неспешно прогуливаются несколько

высокополиго-
нальных мужчин (включая главного героя, покрытого с ног до головы татуировками), обмениваясь сложносочиненными предложениями. Игры BioWare всегда были невероятно болтливы, но тут канадцы превзошли сами себя: диалог длится около 15 минут. Это совсем не похоже на традиционный обмен репликами между двумя статичными головами: герои идут по долине, камера постоянно меняет ракурс. Традиционно разговоры в ролевой игре рассматриваются как пауза по отношению к основному действию, но тут за счет грамотной режиссуры это ощущение благополучно устранено — происходящее мало похоже на традиционный CRPG-диалог.

Ровно до того момента, пока вам не дадут слово. «Эмоциональный круг» **Mass Effect**, на котором вы выбирали тональность разговора, а не конкретные фразы, упродовен в пользу классической системы: варианты ответов заботливо пронумерованы, и в отдельных случаях этот список заканчивается цифрой «8». Игра при этом подбрасывает классические моральные дилеммы в стиле BioWare. Вот, например, узник, подвешенный в клетке и обещающий обменять украденный им ключ в обмен на воду и еду. Его, конечно, можно расстрелять (ключ каким-то хитрым образом оказался в желеде), накормить или проигнорировать.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

- ДИОЛЛОГ ПОСТУПИТ НЕЗАМУЩЕ ВЕЩЬЮ ВЕЩЬЮ BOLDUR'S GATE
- СЛУШАЯ ПРОСЛАВЛЯЮЩЕСТЬ ДИОЛЛОГА — ЭТО ВАЖНО
- КАКИМ ГИРОМ ПЕРСОНАЖ ИЗМЕНЯЕТ НАПРАВЛЕНИЯ БЕЗУСЛЫСНО РАБОТ

Ваше решение добавляет в копилку одного из трех потенциальных архетипов: герой, мученик или тиран (Hero, Martyr, Tyrant). Словом, фирменная троичная моральная система BioWare нигде не делалась.

Убив несчастного и забрав ключ (на его месте так поступил бы каждый!), главный герой продолжил скитания по лагерю, короткая время до обряда посвящения в серых стражей (Grey Wardens, такой местный аналог спектров из **Mass Effect**). Про сюжет **Dragon Age: Origins** мало что известно, но совершенно очевидно, что это классическое остроумное фэнтези: мужчины в золотых латах, собирающие низвергнутых небесами магов, которые вернулись на Землю в качестве орды демонических существ (зовут их The Blight, то есть дословно — «Силь»), гигантские огры с ветвистыми рогами. В общем, горячий привет **Dungeons & Dragons**. Любого, кто в свое время до кровавых глаз обигрался в **Baldur's Gate** или **Neverwinter Nights**, такая неизобретательность может расстроить.



В минуты затишья **Dragon Age: Origins** прикидывается **Mass Effect** и управляется с помощью WASD-раскладки...



...но настоящая игра выглядит так: мышь, тактическая пауза и очень много магии.



Каждый второй враг тут почему-то считает своим долгом обдать вас несвежим дыханием и оплывать с ног до головы.



Слушай о том, что Dragon Age: Origins будет портирована на консоли, все-таки ходит. Но в своем нынешнем состоянии игра к этому абсолютно не готова — слишком комплексное управление.

Но отсутствие сценарной удалой BioWare с ловкостью компенсируют размахом.

Dragon Age: Origins поставлена на зависть Питеру Джексону: огромные орды орков и люди сходятся под проливным дождем. Люди спускают собак, поливают орков стрелами, те в ответ скалят зубы и почему-то очень много плюются. Это традиционное фэнтези-CRPG, разыгранное силами одной серьезной студии и нескольких миллионов долларов. Но как только дорогостоящие кат-сцены заканчиваются, Dragon Age: Origins ужимается до размеров классической партийной RPG. А именно: четыре персонажа под вашим управлением, тактическая пауза, магия и прочие радости жизни. Идеально всю эту ситуацию иллюстрирует наш диалог с Дэном:

— Что в Dragon Age: Origins невозможно было реализовать еще несколько лет назад и стало доступно только теперь, благодаря современным технологиям?

— Количество полигонов, конечно! Ну и общий масштаб. (Пауза.) А вот еще посмотрите на наш огонь.

За большими деньгами, полигонами и кат-сценами скрывается механика десятилетней (!) давности. То есть действие полностью проходит в реальное время, которое вы регулярно ставите на паузу, чтобы раздать указания. Dragon Age: Origins практически целиком построена на магии и так называемых spell combos. Выглядит

это следующим образом: один персонаж заливает часть локации какой-то липкой воспламеняющейся дрянью, а второй насылает туда же файерболл, в результате чего пол-уровня оказывается охвачено огнем. Эта двусложная комбинация, как сообщают BioWare, — только начало, и впоследствии вы сможете соорудить многоэтажные комбо: практически все виды магии так или иначе вступают в реакцию друг с другом. Например, созданный нами столп огня отрезал партию от врагов — это тактическое преимущество позволило безнаказанно закидать орков файерболлами. Но для того, чтобы двигаться дальше, пожар необходимо потушить, и тут очень кстати пришлось заклинание «ледяной шорм».

Тем временем, наложив на всю партию коллективное заклинание flaming weapons («огненное оружие»), мы проследовали в очередную комнату, где обнаружился огр с ветвистыми рогами, очень нескладно занимающий треть экрана. Битвы с боссами в Dragon Age: Origins — это как раз проверка вашей внутренней комбинаторики на прочность. Тут начинаются многоступенчатые магические комбо, а практически весь экшн проходит на паузе. Огр тем временем демонстрировал сразу два своих умения. Во-первых, он обучен возможности отрывать от земли гигантские валуны и швырять ими в участников нашей маленькой

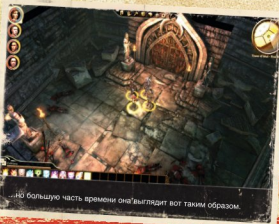
компании, во-вторых, он хватает отдельных героев в лапы, неприятно дышит им в лицо, после чего начинает методично лупить их по голове. От такого захвата, как выяснилось, можно избавиться, обучившись специальному приему «удар латами» — герой хлещет противника броней по щекам и убеждает прочь. В нашем случае такому трюку, к сожалению, никто не был обучен. Что, впрочем, не помешало главному герою взобраться монстру на голову и воткнуть пламенный меч прямо в глаз.

Кровь (фонтанам которой тут обдают с завидной регулярностью) и прочие садины, кстати, остаются с вами до конца игры. Как и следы прочих бесчинств: комната да и после поединка редко выглядит как одну и то же помещение. Обычно половина ее обжата огнем, другая — заморожена, а предметы интерьера разбросаны в хаотическом порядке. Физическая модель тут, правда, совершенно не при чем, но приятно.

Про ролеву систему Dragon Age: Origins пока, к сожалению, ничего не известно, но вряд ли стоит ждать там каких-то революционных свершений. BioWare выбрали самый безопасный и вместе с тем самый сложный путь: десять лет спустя они делают авторемонт с поправкой на высокий бюджет и полигоны. Готовы ли к этому сегодняшняя аудитория? Честно говоря, все равно. — Олег Ставицкий ■



Dragon Age: Origins действительно может выглядеть и так...



...но большую часть времени она выглядит вот таким образом.

ALPHA PROTOCOL™

- ЖАНР: ACTION/RPG
- ПЕРДАТЧ: SEGA
- РАЗРАБОТЧИК: OBLIDIAN ENTERTAINMENT
- ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД

Последний раз про новую ролевою игру от создателей *Neverwinter Nights 2* мы писали аж в июньской «Игромании». Для тех, кто вдруг забыл, почему это мы так носимся с этой игрой, напомним, что **Alpha Protocol** — единственный в современной истории шпионский (!) ролевой экшен, куда взяли все самое лучшее от гениального *Mass Effect* и довели до абсолюта (ну разве что графика здесь кривее — но кого это волнует?). По сюжету главный герой Майкл Тортон — бывший шпион американской разведки, а ныне беглый спец-агент — пытается остановить некий ужасный правительственный заговор и, постоянно меняя спорота, кочует по всему миру, стреляя, взрывает машины и убегая от полиции. Да и вообще, как можно не любить игру, первая же сцена которой начинается с того, что Тортон пытается проникнуть в посольство США в Москве, чтобы поговорить с российским дипломатом по имени Владимир Сурков?

Alpha Protocol нелинейен, и если вы при этих словах уже начали зевать, то поясним еще раз — ПОЛНОСТЬЮ нелинейен. На Е3 люди из Obsidian прошли сцену с охранником у американского посольства тремя разными способами. Для начала застрелили его, подняли панику и начали с боем прорываться к кабинету Суркова. Во второй раз — проникли в посольство через черный вход, а в третий — просто убедили охранника по-хорошему открыть дверь.

И вот тут уже самое интересное: диалоги в Alpha Protocol строятся так, будто до этого не было ни в одной RPG. Во-первых, весь разговор идет в реальном времени — пока ваш собеседник проговаривает свою реплику, нужно успеть выбрать настроение

своей следующей фразы. Можно начать вальт перед охранником ваньку и, пользуясь его замешательством, застрелить прямо во время диалога (да-да, так можно сделать практически с любым местным NPC!), можно выбрать опцию «act like professional» и начать прикидываться секретным агентом, наконец, можно просто кликнуть на кнопку «говорить только правду».

Приним времени на раздумья нет и переиграть весь диалог заново не получится: основная тактика ведения переговоров — нащупать правильное направление беседы и гнуть свою линию. Во второй сцене, которую нам показывали на Е3, фигурировал некий торговец оружием с Ближнего Востока, Ни уговором, ни угрозы он не понимал, но как только мы выбрали опцию «говорить прямо», Тортон приставил к голове террориста оружие и сказал, что у него есть три варианта: все рассказать, быть арестованным или убитым на месте. И даже если вы в этот момент вдруг выберете такой вроде бы безвыходный вариант, как «застрелить», то, конечно, не узнаете нужных сведений, зато главный герой взамен получит замечательный перк «хладнокровная скотина», улучшающий меткость при стрельбе из пистолета. И все это, еще раз напоминаем, прямо во время диалога!

В Alpha Protocol вообще много нестандартного. При создании персонажа вы не найдете никаких заранее заготовленных классов — характер главного героя формируется буквально на лету в зависимости от вашего стиля игры. Местный экшен



БУДЕМ ЖДАТЬ?

- ВЕРНУСЬ В ИСТОРИЮ ШПИОНСКИХ RPG
- В ОЧЕДЬ СЛЕДУЮЩАЯ ЧАСТЬ: ПОПРАВЕ, ШПИОН
- ВОЗМОЖНОСТЬ ЗАСТРЕЛИТЬ ПРАКТИЧЕСКИ ЛЮБОГО NPC ПРЯМО ВО ВРЕМЯ ДИАЛОГА

очень похож на Mass Effect, но по динамике напоминает скорее *Gears of War* — есть, например, такая штука, как перекачты, и даже рукопашный бой. Причем умение Тортон метко стрелять и скакать горным козлом напрямую зависит от развития тех или иных его параметров: прокачав «меткость», вы заметите, что прицел стал заметно меньше дергаться, а развив «ловкость», начнете быстрее прятаться за стенами. Наконец, еще одна полезная во время перестрелок штука — спецспособность. На Е3 нам показывали нечто под названием bullet storm (главгерой начинает стрелять примерно в сто раз чаще) и chain shot (время вокруг останавливается, и в течение пяти секунд вы можете выбрать трех противников, которых Тортон в следующее мгновение застрелит метким выстрелом в голову).

В целом же, несмотря на некоторую кривость графики, странную анимацию и общую сырость Е3-демок, пока очевидно одно — если Obsidian сейчас все доведет до ума, то у Alpha Protocol в следующем году будут все шансы стать «новым Mass Effect». Если не больше. — Александр Кузьменко ■



Убить практически любого NPC во время диалога, да еще и получить за это перк — разве не так мы себе представляли идеальную RPG?



Внешность обманчива: вот этот человек с лицом ресторанный шансонье на самом деле высокопоставленный дипломат Владимир Сурков.

THE RISE OF ARGONAUTS

- ЖАНР: ACTION/RPG
- ИЗДАТЕЛЬ: CODEMASTERS
- РАЗРАБОТЧИК: LIQUID ENTERTAINMENT
- Дата выхода: 30 СЕНТЯБРЯ 2008 ГОДА



Всем тем людям, которых еще интересует хоть что-то необычное в игровой индустрии, игра **Rise of the Argonauts** должна быть интересна ровно по двум причинам. Во-первых, в качестве сюжета здесь миф об аргонаутах, поданный в стилистике кинофильма «300 спартанцев» (то есть в главных ролях, как вы совершенно верно догадались, фигурируют сплошь злые древнегреческие мужчины с голым торсом и страшным взглядом). Во-вторых, **Rise of the Argonauts** — первый со времен (ах страшно вспоминать) **Ultima IX** опыт создания RPG, где напороч отсутствуют любые элементы RPG.

Поясним. На первый взгляд эта игра выглядит и играется как типичный слэшер в духе **God of War**: микенский король Ясон, местный главгерой, и двое его подручных бегут по экрану, режут на куски древнегреческую нечисть, рубят головы и метают копья в гигантских, размером в несколько этажей боссов. Но на самом деле за каждый удар тут отвечает целый комплекс умений и навыков, которые развиваются в процессе набора опыта. Например, если главгерой убил сотню сатиров коротким мечом, в игре открываются новые комбо и возможность разучивать бой с булавой. В **Rise of the Argonauts** нет ни одной цифры, ни одного параметра, даже «столбика жизни» — вся информация о текущем состоянии героя и его навыках считается буквально «с лица»: побитая физиономия в кровоподтеках означает, что здоровье на исходе, налитое мускулами тело — что с получением последнего уровня заметно прибавилось сил-пойнтов.

При этом, повторимся, любая битва выглядит как самый натуральный слэшер: на

ЕЗ нам показали не столько эпизодов, и в каждом из них непременно были сцены, где Ясон отрубал кому-то руки, выпускал кишки, проламывал черепа и — ей-богу, не шутим! — чуть ли не голыми руками вырывал сердца. Ну а когда дело доходило до боссов, начинался и вовсе страшный ад: во время битвы с Медузой Горгоной (да-да, мы знаем, что она из другого мифа, но какая уж тут разница?) главный герой вначале выколуп глаза гигантским змеям на ее голове, потом пригвоздил к земле копьём, а в завершении вытащил меч и сделал с беднягой такое, что мы даже не знаем, как это и словами-то описать.

Причем по ходу всего этого бесстыдства люди из **Liquid Entertainment** нам обстоятельно рассказывали, что на самом деле боевая система тут гораздо сложнее, чем кажется. Так, на противников со щитами в руках нужно нападать с незащищенной стороны, с копьём — обязательно угадать момент, чтобы успеть вынуть его из вражьего тела перед следующим броском, наконец, булавой лучше всего бить один раз и наверняка; главное, не идти с ней в рукопашную против сатиров — ловкие черти успеют оказаться у вас за спиной еще до того, как вы занесете руку для удара.

В свободное от дробления черепов время **Rise of the Argonauts** все же пытается походить на более-менее обычную RPG и заставляет Ясона подолгу болтать со всевозможными NPC. Причем диалоги по

БУДЕМ ЖДАТЬ?

- НА СЕРИИ ИЗ 18 ЭПИЗОДОВ, ЭТО — ПЕРВЫЙ
- СЕРИИ С НАСТОЯЩЕЙ НАСМЯДКОЙ, КОТОРЫЙ ПРИНЦИПИАЛЬНО НЕ РАВНОДУШЕН К СВОЕЙ СМЕРТИ.

последнему великому времени сделаны на манер **Mass Effect** (или, если взять более свежий пример, **Alpha Protocol**). То есть в разговоре вы не просто выбираете какую-то готовую реплику, а доверяете свой ответ воле того или иного греческого бога: если слово берет Афина, то, скорее всего, Ясон скажет что-нибудь честное и благородное, если говорит Гермес — попробует схитрить, если Арес — нахамит прямо в глаза.

Паузы между битвами заполняются прогулками по королевю аргонаутов «Argo», который здесь выполняет примерно ту же роль, что крейсер «Нормандия» в **Mass Effect**: он и склад трофеев, и место общения с командой (а в партии Ясона засветились практически все древнегреческие звезды от Геракла до Ахиллеса), он же и тренировочная площадка для отработки свеженжитых умений.

Наконец, самое главное: релиз **Rise of the Argonauts** запланирован на вполне определенную дату — 30 сентября, так что удался ли опыт по созданию «RPG без элементов RPG», мы узнаем уже через пару недель. — Александр Кузьменко ■



Кто бы мог поверить, что в 2008 году так будут выглядеть ролевые игры.



Не лгуйте, вот эта страшная мясная туша слева не монстр, крадущийся на Ясона, а его друг и соратник — болубог Геракл.

WARHAMMER DAWN OF WAR

- ЖАНР: RTS/RPG
- ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- РАЗРАБОТЧИК: RELIC
- ДАТА ВЫХОДА: ВЕСНА 2009 ГОДА

Помните **Homeworld**? Компьютерную игру, которая изменила наши с вами представления о том, что означает термин «стратегия в реальном времени». Игру, которая обучила современных RTS управляться в трехмерном космосе. Игру, от первых кадров которой можно было задоняться от восторга. Так вот, ее сделала **Relic** — канадская студия, вот уже несколько лет выпускающая умопомрачительные, точные, умные стратегии, ни одна из которых и близко не стояла рядом с **Homeworld**. **Warhammer 40 000: Dawn of War** и **Company of Heroes** — это такая высокохудожественная демонстрация геймдизайнерского мастерства. Это как слушать концерт «Виртуозов Москвы» — когда люди гилотизируют тебя собственным профессионализмом, а не идеями. На исходе трех аддонов к **Dawn of War** и одного дополнения к **Company of Heroes** восхититься тем, как люди виртуозно доят собственный талант, стало невыносимо. И тут **Relic** очень кстати анонсировали **Warhammer 40 000: Dawn of War 2**, которую мы лихо окрестили RTS 2.0 и встречали практически с цветами и венками. Как выяснилось, совершенно не зря.

Что мы знали о **Dawn of War 2** до того, как вошли в комнату, где находился компьютер с рабочей версией игры? Что **Relic** планируют полностью устранить любые намеки на строительство, экономику и микроменеджмент, что юниты кохуют с вами из миссии в миссию до самого конца, что полностью разрушаемый и деформируемый ландшафт будет играть куда более важную роль во всем этом предприятии и что кампания — это не просто линейный набор миссий.

Увиденное нами отнюдь не превосходит жанр RTS с ног на голову. Дело в том, что **Dawn of War 2** имеет к стратегиям в реальном времени довольно опосредованное отношение. В своем праведном желании перетряхнуть жанр **Relic** зашли настолько далеко, что сделали в итоге нормальную партийную RPG с внятной стратегической составляющей.

Чтобы было понятно: каждая миссия начинается с экипировки своего отряда. Сквадами руководят командиры, и их возможности автоматически проецируются на весь отряд. И вот тут начинается: у героя есть самые натуральные RPG-слоты: для оружия, брони, аксессуаров и специальных «командных артефактов». В каждый из этих слотов вы привычным движением перетаскива-



БУДЕМ ЖДАТЬ?

- КТО С ИГРЕКАМИ, ПРИБЛИЖАЮСЬ К САМОМУ ШЕДЕВРУ СИСТЕМЫ
- ИЩЕДО 4 СКАДА ПОД НАЗВАНИЕМ УПРАВЛЕНИЯ
- ИЩЕДО КАК ПАРТИЙКА КТО ЧЕЗ ТАКТИЧЕСКИЕ ОБЪЕКТЫ

ете различные иконки: «+5 к скорости», «сопротивляемость огню», «+10% вероятность критического удара». В общем, идет нормальный процесс снаряжения вашего героя. С той лишь разницей, что таких героев с собой можно взять четыре штуки. И к каждому из них автоматически прилагается еще несколько юнитов. То есть, когда **Relic** говорили о том, что вы пройдете всю игру с одними и теми же подчиненными, они нисколько не преувеличивали. Второстепенные юниты в скваде могут погибнуть, но сам герой — никогда. Лишившись сил, он валится без сознания на землю и ждет, пока вы не подведете к нему кого-нибудь из коллег, чтобы тот совершил чудо врачевания. При этом поверженные юниты не восстанавливаются, но их, к счастью, можно заказать отдельно.

Кроме того, ваши герои приобретают опыт и развиваются. Удивительно видеть такое в игре, которая формально относится к RTS, но из каждого убитого врага тут вылетают надписи вроде «+10 XP», а в промежутке между миссиями происходит натуральное распределение очков опыта. Распределение происходит по стандартным параметрам: здоровье, сила удара, радиус действия, мана. Вообще, местная ролевая система больше всего напоминает **Mass Effect**. Вы точно так же линейно развиваете различные параметры, но при этом на различных этапах прокачки открываются дополнительные умения, которые можно тут же в себя установить.

Таким образом, между и после миссий **Dawn of War 2** это классическая, породистая RPG — с артефактами, прокачкой и классами (каждый герой имеет свою специализацию). Наши смутные опасения о том, что **Relic** затеяли всю эту упрощенку для того, чтобы иметь возможность портировать **Dawn of War 2** на консоли, не под-



Relic традиционно публикуют скриншоты игры с тех ракурсов, которыми будут пользоваться только игровые журналисты.



Могут разрушаться наряду со всеми остальными декорациями. Это, правда, не останавливает пехотинцев с джет-паками.



По сравнению с первой частью реактивные пехотинцы преобразились в серьезную ударную силу.



Для тех, кто волнуется насчет техники, Relic специально подчеркнул: она будет. Управляемая.

твердились — по устройству и внутренней организации мы имеем дело с классической PC-игрой.

И тут начинается миссия. С одной стороны, под курсором суетится всего четыре сквады, что для Dawn of War, мягко говоря, немного. С другой — нигде не дана тяжелая вархаммеровская пошлость. В первых же кадрах пехотинцы режут орков бензопилой, наслаждаются их на какие-то штыки и с характерным хрюстом давят стальными подошвами. Dawn of War 2 вовсе не похож на World in Conflict про орков и космических пехотинцев, как можно было подумать. Избавив свою игру от всех макростратегических элементов, Relic привычно прокачал тактику. Все те специальные умения, которые вы скрупулезно перебираете и назначаете между миссиями, тут же включаются и начинают работать. Вы активируете какие-то защитные щиты, включаете огнемет и кликаете, кликаете, кликаете. Dawn of War 2 действительно похожа на партийную RPG без тактических паузы. И тут становится понятно, почему Relic сократили количество подчиненных до четырех сквад (всего их будет шесть, но с собой можно брать только четыре) — с такой детализацией уследить за большим количеством было бы слишком тяжело.

Во-первых, сюда переключалась система укрытий из Company of Heroes: юниты автоматически припадают к стене, выглядывают из-за нее и залегают в только что образованную воронку от бомбы. Во-вторых, абсолютно все декорации подлежат разрушению. Уровень спланирован таким образом, что любая ситуация решается джепками способами. В той же Company of Heroes вас вели по локация за руку. Но только не здесь: орки с радостным матом проламывают стены и нападают с тыла. Это довольно неприятное для стратегии ощущение, когда заграждения не являются больше препятствием ни для вас, ни для противника. Плюс пехотинцы, оснащенные джеп-паками. В оригинальном Dawn of War реактивные ранцы служили, по большей части, декоративным элементом. Здесь пехотинцы взмывают в воздух и яростно приземляются на голову

оркам — это такой спецудар. Эти же ранцы помогают вам использовать возвышения, недоступные другим юнитам, перелетать через пропасти и так далее. Стандартная ситуация выглядит следующим образом: по ту сторону стены выхаживают орки, которым заграждение естественным образом закрывает обзор, отчего они не знают, что происходит у них под носом. «И тут у нас есть выбор! — радостно восклицает ведущий геймдизайнер Relic. — Мы можем забросать их гранатами, раздавить с помощью нашей реактивной пехоты или проломить стену. Давайте воспользуемся нашим преимуществом». С этими словами он посылает один отряд в обход, одновременно отдавая другому приказ бросить гранату и, наконец, залупая мужчин с джеп-паками через стену. Через секунду — кровь, визг, оторванные орочьи уши.

Dawn of War 2 действительно играется по-другому. Не проще, не чище, не стремительней. Именно по-другому. Relic экспериментируют со структурой жанра, с самим понятием RTS, — и пока не очень понятно, куда все это заведет. Кстати о структуре. К Dawn of War 2 приделан также макростратегический режим, который тесно переплетается с тем, что происходит в самих миссиях. Например, отбитый у орков алтарь каким-то хитрым образом стабилизирует планету (что бы это ни значило) и добавляет вам специальных командных очков (что открывает доступ к такой приятной штуке, как орбитальная бомбардировка). С другой стороны, захват алтаря может автоматическим привести к генерации миссии по его защите. В общем, макростратегическая составляющая пока в цельную картинку встраивается довольно неохотно.

Как, впрочем, и вся игра. Но Relic определенно делают самый смелый и самый серьезный шаг за последние несколько лет. Второй HomeWorld? Вряд ли. Это скорее бронзовый памятник RTS, какими мы их знали. Глядя на Dawn of War 2, становится совершенно очевидно, что так, как раньше, уже не будет никогда. И это прекрасно. — Олег Ставицкий ■



Количество спецэффектов в кадре превышает все разумные пределы — версия, которую нам показывали, местами притормаживала на титровой конфигурации.



Признайтесь, вы ждете Dawn of War 2 из-за таких скриншотов?

STORMRISE

- ЖАНР: СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- РАЗРАБОТЧИК: CREATIVE ASSEMBLY AUSTRALIA
- ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД



Буквально перед самой E3 Creative Assembly анонсировали Stormrise — стратегию про войну двух могущественных группировок в постапокалиптическом мире. Одна называется Echelon, это потомки выживших в бункерах людей, другая — Sai, мутанты, появившиеся в результате ядерной войны. В прошлой «Игромании» мы уже кратко прошли по ее основным особенностям, а в Лос-Анджелесе видели вполне себе игравшую версию.

Как это ни удивительно, но новая стратегия от авторов исторического сериала Total War больше всего на свете напоминает фильм «Звездный десант» по одноименному роману Хайнлайна. Тот самый, с Гигантскими Жуками, Огромными Взрывами и тысячами протыкаемых и разрываемых на куски солдат.

Если не знать, что это на самом деле стратегия, то в первые пять минут Stormrise похож на все экшены разом: между разрушенными небоскребами вышгаивают огромные жуки-навозники в пол-экрана ростом; у них под ногами мелькают танки и солдаты; гаубицы на реактивной тяге забрасывают жуков двухметровыми ракетами, а с неба вою эту пастораль жарят гигантскими лазерами страшные черные вертолеты. Однако если чуть разобраться, то выясняется, что вся эта каша — вполне себе стратегический бой. Жуки — это отряды Sai, перестроившиеся в атакующую формуцию, пехота — расходный материал Echelon, которые пытаются замедлить наступление жуков и выманить их на удобную позицию для артиллерии, а вертолеты — это просто вертолеты, безнаказанно летающие над полем сражения, пока насекомые-мутанты еще не успели подтянуть ПВО.

По ощущениям от нескольких минут игры Stormrise больше всего напоминает стратегию Relic вроде Company of Heroes или Dawn of War. По карте перемещаются не огромные армии юнитов, а компактные тактические группировки, поделенные на отряды. У каждого из отрядов есть своя четкая специализация: легкая пехота отвлекает вражеский огонь и захватывает стратегические точки на карте (по сути, это и есть наши единственные ресурсы в игре), танки и артиллерия вакуируют пехоту и расправляются с бронетехникой, вертолеты — осуществляют разведку и уничтожают танки. Всего за каждую фракцию запланировано по девять типов юнитов в трех разных конфигурациях — стандартные, тяжелые и, наконец, элитные войска. Плюс ко всему будут также особые юниты — разведчики, шпионы и прочие диверсанты, а также юниты-боссы: у мутантов — жуки-переростки и плещающиеся ядовитыми спорами титаническая саранча, а у людей — гигантские боевые человекоподобные роботы.

Из действительно интересных особенностей Stormrise стоит еще отметить «многозаптанность» игры в прямом смысле слова. Война между людьми и мутантами происходит в основном в городах, поэтому поле битвы охватывает буквально любые удобные поверхности: пока часть отрядов метается на городских улицах, другая ведет перестрелку на крышах небоскребов, а третья штурмом берет глубокий подземный бункер. Кстати, интересный тактический момент — пехота обеих армий активно использует окружающую обстановку в качестве укрытия: прячется за поваленными бетонными плитами,

БУДУМ ЖДАТЬ?
 ● ОТРАДЫ СТОПОРЯЩЕГО ОГНЯ
 ● ОБЫЧНОЕ АСФАЛТНОЕ ПОЛЕ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ПОЛЕ БИТВЫ
 ● БЫСТРЫЕ ЧЕЛОВЕКОПОДОБНЫЕ РОБОТЫ ПРОТИВ МЕДЛЕННЫХ ЖУКОВ-НАВОЗНИКОВ

пережидает артиллерийский обстрел в канализационных канавах и осторожно выглядывает из-за углов домов, когда ведет огонь по вражеским отрядам. Причем если уж отряд спрятался надежно, то выкурить его можно только обойдя с фланга (во время нашего E3-сеанса несколько мутантов, внезапно напавших со спины, буквально за пару секунд растерзали значительно превосходящий по силе взвод космопехоты).

Но если уж совсем честно, то со Stormrise еще слишком много неясностей и нам пока что непонятно, хорошая ли это, вообще говоря, игра. Да, перестрелки человекоподобных роботов с жуками-переростками выглядят занятно, но хуже, чем в близком по духу Dawn of War 2. Идея с «многозаптанностью» — это довольно оригинально, но даже в E3-демо были заметны серьезные проблемы с управлением и переклещиванием между разными группами юнитов (хотя, возможно, тут дело в мультиплатформенности Stormrise, в Лос-Анджелесе нам показывали версию для Xbox 360). В любом случае мы, как всегда, надеемся на лучшее и следим за развитием событий — до релиза осталось никак не меньше года. — Александр Кузьменко ■



Да, совсем забыть сказать: хоть Stormrise и похож на Dawn of War 2, градика в последнем все-таки на порядок больше.



К сожалению, у нас не нашлось скриншотов с Гигантскими Жуками, но, полагаем, Гигантская Горилла тоже прекрасно передаст настроение.

EMPIRE TOTAL WAR

- ЖАНР: ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ
- ПЛАТФОРМА: SEGA
- РАЗРАБОТЧИК: CREATIVE ASSEMBLY
- ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ 2009 ГОДА



После выхода **Medieval 2**, последний полновесной игры из серии **Total War**, прошло уже два года, ну а что за это время произошло с компьютерными играми, даже неужели как-то говорить: революция несконечна, натуральная физика, да и современные видеокарты научились выводить на экран на десять тысяч конютов больше, чем могли в 2006-м. Короче говоря, анонс новой части знаменитого сериала был, как обычно, лишь вопросом времени. Впервые мы писали об **Empire: Total War** в, страшно сказать, октябрьской «Игромании» за прошлый год, но только на этой ЕЗ нам наконец-то показали двадцать минут настоящего геймплея. Показали, правда, с нюансами: никакого стратегического планирования, никаких масштабных наполеоновских битв с пушками и маневрированием (если вы вдруг весь последний год были на Луне и не в курсе, то действие новой **Total War** происходит в конце XVIII — начале XIX века), только морские сражения.

Но ЧТО это были за сражения, друзья! Все двадцать минут выставочной презентации корреспонденты нашего журнала сидели радостно мыча и дебильно приоткрыв рот: настолько завораживающе красивых сражений парусных кораблей мы не видели еще ни в одной компьютерной игре! Представьте себе — **«Корсары 3»** с флотом из сотки кораблей и графикой круче раз этак в сто — и покажите примерное представление о том, как выглядит **Empire**. По совершенно адекватным волнам неохотно перемещались фрегаты и каравеллы, их паруса реалистично раздуваются от порывов ветра, а на палубе копошится СТОТНИ матросов. Причем они не просто толпятся на месте, а действительно заняты своим де-

лом — лазают по мачтам, поправляют снасти, выкатывают на борт пушки и на веревках вытягивают из трюма бочки с шрапнелью.

Когда приближаются две эскадры (а в показанном на ЕЗ демо фигурировали флоты Британской империи и США времен Войны за независимость), начинается самое интересное: корабли перестраиваются в боевые формации и начинают планомерно обмениваться пушечными залпами. Ядра проламывают деревянную обшивку, режут паруса, ломают мачты и уносят в море зазевавшихся матросов. В то время как мы не можем поверить своим глазам, **Creative Assembly** обстоятельно объясняют, что в **Empire**, помимо направления ветра и силы залпа, просчитывается физика каждого отдельного ядра, а дыры в кораблях появляются ровно в тех местах, куда их принесло выстрелом из пушки. Ну а если канониры попадут в пороховой склад, корабль самым натуральным образом взорвется, на нем начнется страшный пожар и паника. Мало того, в одной из перестрелок во время нашего демо случилось что-то запредельное: один из британских фрегатов загорелся, матросы начали прыгать за борт, а огонь, сильными порывами ветра вдруг перенесло на паруса нападавшего корабля американцев. Как итог — утонули оба.

Но и даже это не главное. Настоящий ад начинается, когда корабли идут на abordage: людишки цеплялись вражеский борт «кошками», подтягивают его на веревках поближе и, обняв шпиги, бросаются в рукопашную. Стоит ли говорить, что даже в этой че-

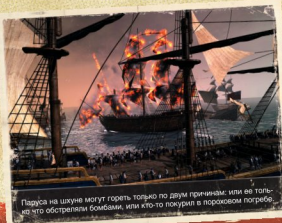
БУДЕМ ЖДАТЬ?

- ЕСТЬ ТОКА, НО НЕ ПЕРЕМЕЖИТ
- В КИНО, НЕ СТОИТ КОШАКИ ПРЫГАТЬ В ОЧЕРЕДЬ
- ПРОСЧИТЫВАЕТСЯ ФИЗИКА КАЖДОГО ОТДЕЛЬНОГО ЯДРА ПОРХИ, А НЕ ТОЛЬКО

ловеческой каше игра просчитывает все до мельчайших деталей: симулирует десятки отдельных сватов и просчитывает исход битвы вплоть до последнего параметра каждого матроса.

Судя по демо, управление морскими битвами сделано вполне в духе **Total War** — вначале нужно выбрать формацию для отдельных кораблей или целой эскадры, а потом простым кликом мышки задать направление движения или атаки. Камера все так же подвигнута и кинематографична: вот вы парите под облаками и сверху наблюдаете за тем, как внизу копошится истребительные корабельки, а уже в следующую секунду резко спускаетесь вниз и с расстояния двух метров наблюдаете, как при взрыве пороховой бочки с головы английского гренадера слетает белый напояженный парик.

Если уж совсем честно, то кроме «круто-круто-круто!» сказать что-либо объективное про **Empire: Total War** сегодня пока нельзя. Но **Creative Assembly** честно обещали привезти в Лейпциг демо с глобальной картой и наземными сражениями, так что буквально в следующей «Игромании» у нас уже будут свежие подробности — не пропустите. — Александр Кузменко ■



Паруса на шхуне могут гореть только по двум причинам: или ее только что обстреляли бомбами, или кто-то покуривал в пороховом погребе.



Не знаю как вы, а мы тут в «Игромании» ментали увидели игру с настоящим abordageм уже черт знает сколько лет.

SID MEIERS' CIVILIZATION IV Colonization

- РЕАКЦИЯ: СТРАТЕГИИ ОТ СИДА МЕЙЕРА
- ИЗДАТЕЛЬ: 2K GAMES
- РАЗРАБОТЧИК: FRANKS GAMES
- ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2008 ГОДА



В то время как большая часть игрового сообщества (и даже самые большие поклонники великой Civilization) почти спокойно восприняли прошлогодний анонс игры Civilization 4: Colonization, в ортодоксальной части редакции «Игромании» случился настоящий праздник со слезами и плакатами. Дело в том, что, несмотря на название, Colonization — это вовсе не очередной аддон к четвертой «Цивилизации», а полноценный римейк одноименной культовой стратегии Сиды Мейера, которая впервые вышла аж в 1994 году. От Civilization 4 новой игре по наследству достается только основательно улучшенный движок, тогда как все остальное будет совершенно другим — в отличие от всех стандартных аддонов для запуска Colonization вам даже не понадобится диск с оригинальной игрой.

Если вы вдруг относитесь к тем нашим читателям (привет, ветераны!), которые знакомы с оригинальной игрой, то можете спокойно перелистывать страницу и начинать ждать осени, потому что за почти пятнадцать лет в Colonization, кроме графики, не изменилось практически ничего. То есть совсем. Для всех же остальных — наш небольшой экскурс в одну из самых увлекательных глобально-стратегических игр столетия.

Вы выступаете на стороне одной из четырех великих колонизаторских держав (Англия, Испания, Франция или Голландия), и начинается игра с того, что ваш корабль приплывает к берегам Америки. На дворе — 1600 год, а последующие 200 лет нужно успеть заселить весь новый материк, наладить морскую торговлю по Старым Светом, населить новые земли беглецами из Европы, чтобы в конце концов их руками свергнуть колониальное правительство и объявить о независимости.

По механике Colonization — практически та же самая «Цивилизация». На большой карте вы строите города, прокладываете дороги и передвигаете фигурки юнитов. Единственное «но»: основное занятие здесь не война (хотя стычки с индейцами и колонистами из других европейских держав будут проходить регулярно), а торговля, поэтому местная экономическая модель не в пример сложнее и интереснее. То есть, чтобы отправить в Старый Свет груз соборных воротников, вам нужно для начала найти хорошие охотничьи угодья, затем построить неподалеку город, потом заселить его евреями, а уже после этого выгнать из Европы скорняков, которые и будут раз в ход отправлять на родину знное число товара.

Сложностей во всем этом товарно-денежном раю несколько: во-первых, вести нужных специалистов долго и дорого (хорошие работники легко найдут работу и дома, а в Новый Свет в основном будут помыться миссионеры, уголовники и прочий малоквалифицированный трудовой резерв). Во-вторых, король с завидной регулярностью повышает налоги на все колониальные товары, а если откажется платить пошлину, то может легко объявить эмбарго на определенный вид продукции. Наконец, в-третьих: к вашему приезду самые лучшие угодья Америки уже будут заселены индейцами, а менять хорошие земли за связку бус они готовы только на первых порах.

Кстати, чем дальше, тем больше ваши захватнические цели будут пересекаться с интересами местного населения, причем повальный геноцид индейцев — далеко не самый

БУДЕМ ЖДАТЬ?

- ПОКА ДРУЖИМ С НАМИ ПРИМЕНИ ЭТУ ИГРУ ПОКА ЕСТЬ — КУДА УЖ СКОРЯНО!
- РЕШАЮ ПОСМОТРЕТЬ НА МЕСТЕ, КАК ВОПЛАСЬ ПОСКОМУ ГОРОД НАВЕРЬ СКОРЯНО!

эффективный выход из ситуации. Красноречиво можно и нужно пытаться переманивать на свою сторону: обращаться в христианство, за даривать подарками, снабжать оружием и пошадями — и тогда в момент, когда на ваши города нападут конкуренты или вы вдруг решите объявить независимость, индейцы могут здорово помочь в боевых действиях.

Вобщем говоря, несмотря на довольно узкий исторический размах, Colonization — игра не менее глубокая, чем любая классическая «Цивилизация», не говоря уже о более современных глобальных стратегиях. Здесь будут и морские сражения, и торговые блокады, и поиск Эльдorado вместе с затерянными городами майя, и конкиста, и войны индейских племен, и освоение Дикого Запада... Но, главное, Colonization — это бесконечная площадка для экспериментов. Что будет, если западное побережье заселит француз? Как поведут себя англичане, если в их земли войдут отряды чероки с мушкетерами и пушками? Что, в конце концов, получится, если после объявления независимости в Северной Америке возникнет еще одна монархия, а не демократическое государство? Ответы на эти и другие вопросы можно будет узнать уже буквально в сентябре-октябре. — Александр Кузменко ■



Движок Civilization 4 был выкручен на максимум и теперь умеет показывать шейдерные волны и красивые модели солдатышек.



Если за 10 секунд вы не поняли из этого скриншота, что в Плимасе переизбыток хлопка и недостаток табака, то эта игра явно не для вас.

THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

РАЗРАБОТЧИК: THE ODD GENTLEMEN
САЙТ: WWW.WINTERBOTTOMGAME.COM

The Odd Gentlemen («Странные джентльмены») — группа студентов курса Interactive Media Университета Южной Калифорнии (<http://interactive.usc.edu>), а **The Misadventures of P.B. Winterbottom** — их выпускной проект. С тех пор, как тема пространства оказалась окончательно закрыта с помощью **Portal** и **Echochrome** (PSP, PS3), молодые экспериментаторы взялись за вторую составляющую реальности — время.

The Misadventures of P.B. Winterbottom — это на первый взгляд классический 2D-платформер, выдающимся образом стилизованный под черно-белые фильмы 20-х годов. Но не тут-то было: некто П.Б. Уинтерботтом умеет отменять время назад и взаимодействовать с собственными временными клонами. Примерно через пять минут после старта экран уже кишит Уинтерботтомами пяти- и десятисекундной давности. Причем клоны не просто материализуются, они воспроизводят собственные действия. То есть это единственная на сегодня игра, где можно составить пирамиду из самого себя и пройти по собственной голове. Ну и последний нюанс для тех, кто все еще не впечатлен: все временные парадоксы исполняются с помощью поедания пирогов. ■

А это уже из области галерейного искусства. Джулиан Оливер, новозеландский художник, проживающий в Мадриде, собрал свою пространственную головоломку при помощи компьютера, специально написанной программы (доступна бесплатно на официальном сайте), **EyeToy**-камеры и обычного пластмассового кубика.

levelHead выглядит следующим образом: вы берете в руку небольшой куб и с удивлением обнаруживаете, что с его помощью контролируется наклон квадратной комнаты на экране. Задача — вывести (вернее, вытолкать) персонажа на экран из лабиринта. Используя примитивные технические и геймдизайнерские приемы, **levelHead** гипнотизирует уже через несколько секунд. Когда вы впервые берете кубик в руки и понимаете, что, вращая его в руках, вы вращаете реальность на экране, — все, оторваться невозможно. **levelHead** поработила не только сотрудников «Игромании», но и всех, кто случайно проходил мимо. Это, конечно, скорее пациент какого-нибудь музея современного искусства, но не удивляйтесь, если что-нибудь подобное обнаружится в ближайшее время для Wii или PlayStation Eye. ■

IBB & OBB

РАЗРАБОТЧИК: RICHARD BOESER
САЙТ: [HTTP://R.BANDOBB.COM](http://rbandobb.com)



Еще один дипломный проект, на этот выпускника курса индустриального дизайна Университета технологии Делфта (www.tudelft.nl). Милейший со-ор-платформер, где в качестве главных героев выступают два цветных пня с ногами: **Ибб** и **Обб**. Основной трюк состоит в том, что посреди экрана пролегла граница, за которой гравитация действует наоборот. В верхней части происходит обычный платформер, а в нижней — он же, только вверх ногами. Простейшая, казалось бы, концепция скрывает в себе нешуточную глубину, и уже через пять минут классические задачи в жанре «волк, козел и капуста» заставляют вас скакать вокруг монитора и чуть ли не рисовать схемы на бумаге. **Ибб** становится на голову **Оббу**, оба они спускаются вниз, после чего включается гравитация и цветные пни благополучно гибнут от рук какого-то шипастого суккута. Погибшего товарища какое-то время еще можно спасти — для этого нужно дотронуться до его бестелесного духа, который витает по уровню секунд 30 после кончины. Два великовозрастных корреспондента «Игромании» провели с **Ибб & Обб** двадцать прекрасных минут, забыв про все встречи и интервью. Сейчас автор (а это по доброй традиции один человек) неспешно ищет издателя, пробавляясь рисованием сайтов. ■

LEVELHEAD

РАЗРАБОТЧИК: JULIAN OLIVER
САЙТ: [HTTP://JULIANOLIVER.COM/LEVELHEAD](http://julianoliver.com/levelhead)





Пресс-конференция Electronic Arts снаружи...



...и внутри.



Питер Молиньё делает вид, что не говорил «Fable 2 закончен» на пресс-конференции Microsoft.



Первый в истории человечества концерт с использованием Guitar Hero: World Tour. Исполняет V.I.A. Naversoft.



Дэн Тадж, продюсер Dragon Age: Origins, как бы говорит нам, что это игра выйдет только на PC.



Вечеринка Games for Windows, четвертый час. Креативный директор Belle отчаянно пытается сохранить самообладание.



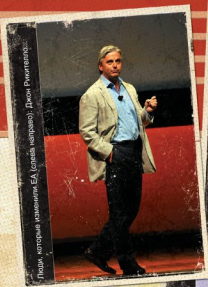
Надпись на спине Амира Аджами, продюсера Red Alert 3: «Дорого по-американски Назад, Камрад!» (пунктуация и орфография сохранена).



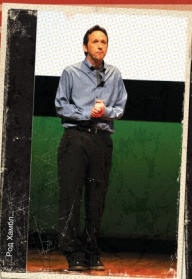
Олег Савицкий своими руками играет levelHead, один из наших любимых инди-фаворитов выставки.



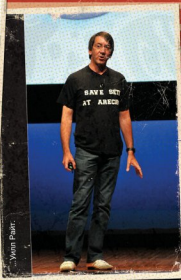
Три года назад здесь было примерно в десять раз больше людей и, примерно столько же голых женщин.



Людси, которыи изменили EA (справа направо): Джон Рубинштейн...



Род Хаммонд...



Уилл Райт...



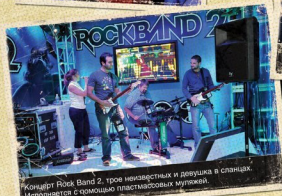
Лучше, что есть в LEGO Batman: The Video Game, — вот эти вот ростовые фигурки.



Вечеринка Rock Band, выступление The Who, главный пост The Beatles группы в мире. Концерт исполнялся с помощью настоящих инструментов.



Уилл Райт доходчиво объясняет, что Spore смогут пользоваться даже знаменитости.



Концерт Rock Band 2, трое неизвестных и девушка в сланцах. Исполняется с помощью пластмассовых муляжей.



Клар, в который трудно поверить: Джон Кармак представляет Blade на пресс-конференции Electronic Arts.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



Сказка на ночь

«Гейб 2 закончен!» — первое, что сказал Питер Мохини, подыскивая на сцену во время пресс-конференции Microsoft. Мы были ошарашены, но в личном разговоре Питер, конечно, пояснил, что это была острая фигура речи: «Ну, то есть игра закончена, но...». Зато мы спокоем увидели местный кооператив, и это такой без пяти минут World of Warcraft. С собакой.



Still alive

«Так как предыдущие тесты оказались выполненными, мы работаем над новыми заданиями для высококачественных подсистем образов», — сообщила GIGADOS на пресс-конференции Microsoft под прокат апдисментов. Portal: Still Alive, эксклюзив для Xbox 360, оказался расширенной версией Portal с новыми режимами и уровнями. Нового сюжета Valve не планируют.



Сенсация, сенсация!

В это сложно поверить, но Spider-Man: Web of Shadows, похоже, действительно хорошая игра. По крайней мере, за то, что мы видели на пресс-конференции Activision, совсем не стыдно: Человек-паук бегает по небоскробам, продирает составные комбо и, главное, дерется в воздухе. Вспомните Solace: The Game, и это тоже очень даже неплохо.



Рок, песня

Вскоре после E3 Guitar Hero: World Tour был официально анонсирован для PC, чего и следовало ожидать. Самое интересное в игре — специальный редактор песен и даже режим, в котором можно импровизировать с друзьями. Как все прочие будут управляться с довольно серьезным симулятором на консолях — неясно, зато на PC грядет серьезная музыкальная революция. Цой жив!



Идеот прав

Saints Row 2 как мы и предполагали, официально анонсирован для PC. Мы видели живую версию, и там все как ожидалось. GTA-клон, где можно выстрелить из дробовика и помочиться на первого встречного. И все в том же городе, игры разные важны, но в наборе выходит GTA 4...



Полн про Ивджину!

А еще мы ждем смотреть на Battlefield: Pacific, новую часть аркадно-приключенного военно-морского симулятора от Battlefield: Midway, что все новое из индустрии Второй мировой. По большому счету, он настолько хорош в Battlefield: Midway, что все новое из индустрии Второй мировой можно переписать одной строкой: две кампании (за США и за Японию), возможность альтернативного хода на некоторых исторических сражениях, улучшенной графика и 20 новых видов кораблей и самолетов.



Осколки зеркала

«Играем», — говорил с начала года писатель о Mirror's Edge уже пилотировать миллионы тысяч раз, на этот E3 наконец-то смог не только посмотреть на игру из-за плеча, а поиграть своими руками. Наши самые смелые мечты пока сбываются: управление очень простое и построение практически на одной кнопке, в зависимости от ситуации она работает и как прыжок, и как приседание, и как «самый крутой на свете паркур-трюк».



Ревматизм конечностей

Halo Wars — стратегия в самом понимании какой вселиной, которая пока выходит только на Xbox 360, — оказалась на удивление простой и красивой. «Простой» в том смысле, что это первая на нашей памяти RTS, где управление с помощью геймпада не вызывает приступов ревматизма переноски конечностей. Подробности — в нашей мультимедийной «Видеомании» на DVD.



Ужас, ужас, ужас

EA с каким-то нездоровым энтузиазмом пестуют свой хоррор-дебют Dead Space. В версии, которую мы видели на E3, среди прочего, присутствовал гигантский дельфин, убитый тулупствующей бескасовой, которая к тому же стреляла калями по мерзким пингвинам. Гадость страшная.



РедAlert 3

Среди прочего, играли в мультитурер Red Alert 3. За каждым зданием рождается в виде такой усложненной пирамиды на колесах, похожей на мусоробот, спускающая: можно построить завод, указать его на другой конец карты и там разорвать. С интерпретацией ждем приглашения на бета-тест.

**В СЛЕДУЮЩЕМ
ВЫПУСКЕ**

RISEN

(новый проект авторов Gothic)

WANTED

THE GODFATHER 2

NEED FOR SPEED:

UNDERCOVER

GOTHIC 4

и новый проект

CD PROJEKT RED

КРАТКИЙ ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО БУДУЩЕМУ (ЕВРОПЕЙСКОЕ ИЗДАНИЕ) —
БЕСПЛАТНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ К «ИГРОМАНИИ» №10'2008 (В ПРОДАЖЕ С 30 СЕНТЯБРЯ).



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД В РАЗРАБОТКЕ ПРЯМАЯ РЕЧЬ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ ВЕРДИКТ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами самыми фактами со страниц первого взгляда

Детальный, подробный и объективный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной игре, которую вы ждете.

Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выходы которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются в центре внимания.

Наши редакторы пытаются только по финальным версиям игр, или по пресс-релизам, которые считают финальными издателями и/или разработчиками.

Наиболее полный обзор всех локализационных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИЯ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — он отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромания» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

9-2 (БОГОМЕРЗЫ)

Игры, получающие такой рейтинг, — это не игры волею, а скорее недоумование. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также совершенно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромания».

7-4 (ПЛОХО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но беззастенчиво от времени и находитесь на пороге технического устаревания. Впрочем, иногда подобные игры даже находят поклонников. Редко, но находят.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобную балли и привлечет к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «картинкой среднего» — игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (надеюсь, месяцы, годы).

Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне нестандартные проекты, или максимум — новые стили и веяния в развитии жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус культовых игр и могут долгие годы жить в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничные руководства пользователей или проходить многочисленную «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетриске». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕГРЕССИВНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она нам быстро надоедет.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технологические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком ядром обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИИ



Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.



Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный акцент актера и полное отсутствие любых недочетов.



Великолепная локализация, которая заставит переосмотреть по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Если после выхода игра полностью оправдывает наши намеченные возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданности ожиданий». И наоборот, чем дальше финальные версии игры отстоят от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИЯ»



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Такому медалью получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.



ПЕРВЫЙ
ВЗГЛЯД

Кирилл Волошин

ЖАНР

Итальянский survival
horror

AS@KRAMNIK.RU

I'M NOT ALONE

Риторический вопрос: чем сегодня может удивить survival horror, где герой, оставшись один в мрачном поместье, исследует комнаты, решает какие-то задачи и периодически дерется с монстрами? На первый взгляд I'm Not Alone выглядит как очередное пережевывание сценарных и жанровых стандартов. Но надо учесть, что авторы игры — жители солнечной Италии, которая, помимо Леонардо да Винчи, Софи Лорен и Феллини, подарила миру замечательного кинорежис-

сера Дарио Ардженто. А он, в свою очередь, подарил нам такое замечательное явление, как народный итальянский киножанр ужасов giallo. А survival horror в стиле giallo — это уже интересное, чем просто survival horror.

Джалло расцвел бурным цветом в 60-70-е, в первую очередь благодаря Ардженто (см. «Сусперио», «Четыре мухи на сером бархате», «Кроваво-красное»). Джалло — это барочный, готический, томный и невероятно кровавый хоррор. Так снимают только

итальянцы. И многие из фирменных джалло-приемов уже сейчас можно разглядеть в I'm Not Alone.

Во-первых, прословутый натурализм. Лидер проекта Фабио ди Паоло особо подчеркивает, что движок S2ENGINE позволяет за несколько секунд заливать чистую комнату литрами крови, создавать предельно натуральные и отпугивающие образы. Он же дает пугающую игру света и тени, чему в джалло тоже уделяли особое внимание.

Во-вторых, монстры тут страдают не прямолинейными наскоками на главного героя, а действуют куда более изощренно. Помимо исследования дома и драк с нечистью, авторы специально выделили в отдельный элемент геймплея так называемую «фазу сапенса». Действие в этот момент демонстрируется от первого лица, герой испуганно вжимается в тень, а призраки старого дома начинают разыгрывать перед вами волнующий спектакль.

Практически каждое нападение монстра показано его глазами, отдельной камерой, которая надвигается на ничего не подозревающего героя со сцены — это вообще фирменный прием большинства джалло-фильмов, который потом взял на вооружение Сэм Райм в «Зловещих мертвецах».

В-третьих, периодически героя в I'm Not Alone будут посещать



Алекса пригласил погостить в свой дом друг Роберт, но по приезде он исчез, оставив лишь записку в стиле «вернуться к обеду, а ты тут пока чувствуй себя как дома».



Богатое убранство интерьеров — тоже влияние джалло.

- Издатели: No one
- Разработчики: PK-REV, Profex Studio
- Платформы:
 - Silent Hill
 - Resident Evil
- Мультиплеер: Без мультиплеера
- Сайт игры: www.somestakeup-thegame.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2009 года

черно-белые флэшбеки и видения, а на этом целиком построена джалло-икона «Аромат дамы в черном» Франческо Барилли.

Сюжет в джалло зачастую не столь важен, как стиль и атмосфера. Как правило, большинство историй — это бессознательное, галлюциногенное преследование безымянного убийцы в черных перчатках. Но игроку явно хотят продовать не только в Италии, а потому в основе лежит готовая фабула: американский подросток Алекс приезжает погостить в австрийский загородный дом, подвалы и стены которого хранят страшные секреты бывшего владельца Лилиана фон Крубера. Но сам Лилиан когда-то был... конечно же, серийным маньяком.

Впрочем, для нас не так важно, откуда и что взяли авторы I'm Not Alone и под какое влияние они попали. Главное, что итальянцы делают правильную ставку — на сапсн и атмосферу. «Приблизительно 80% всех усилий брошено на нагнетание напряжения. На это работают ролики на движке, движения камеры, освещение и тени, туман, звуки», — говорит Фабио ди Паоло.

Разумеется, I'm Not Alone не итальянский Resident Evil или Silent Hill. Он скорее играет на одном поле с французской дипломией Obscure. Тут мы имеем дело с традиционным жанровым представителем, авторы которого активно пользуются культурным наследием своей страны. В сторону хочется заметить, что редакция с нетерпением ждет появления настоящего славянского хоррора. У нас, между прочим, «Вий» пропадает. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Итальянский survival horror, целиком выстроенный по законам джалло.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

50%

DISTRICT WARS

«Черная» тема, казалось бы, перестала быть актуальной еще года четыре назад, сразу после релиза **GTA: San Andreas**. Потом были **25 to Life**, **Crime Life: Gang Wars**, и обе оказались кристальным трешем. Вроде бы уже можно успокоиться, даже **Rockstar** переключились с афроамериканцев из неблагополучных кварталов на выходцев из Восточной Европы. Но разработчики из **Teyon** все еще верят в то, что уличным сагам о жизни черных кварталов есть место в этом мире.

Их игра вбирает в себя все стереотипы о «плохих мазафа-

ках»: разборки районных группировок называются, само собой, **district wars**, главного героя зовут, естественно, Тайрус, а на майках его друзей написано «West Coast». Сначала с Тайрусом все было нормально: жил себе, промышлял грабежом и разбоями («skilled gangster» — именно так, в кавычках, определяют его статус сами разработчики). Но однажды пришла беда: в городе объявились какие-то новые подонки и без лишнего церемоний взяли и убили всех членов банды Тайруса, не посмотрели даже на грозное название «Скорпионы». Вооружившись

благородным чувством мести, герой решает расправиться с обидчиками, кем бы они ни были. Пылают прямо-таки макпейновские страсти.

Взглянув на скриншоты, можно решить, что **District Wars** является очередным клоном **GTA**, но это не так. «Да, у нас предусмотрены различные способы прохождения миссий, но это все-таки не **zandbox**-игра. Мы хотим, чтобы Тайрус заставил страдать своих врагов, а не страдал сам», — грозят разработчики. То есть будет поделенный на несколько районов город, но свободно передвигаться между его частями не получится — внимание сконцентрировано на постоянном экшене.

Судя по всему, как ожидает «чернуха» в самом плохом смысле этого слова: злая история мести, обилие ругани, наркотики и сумасшедшая пальба — и все без намека на самоиронию, зато с гангста-рэпом.

В арсенале — джентльменский набор жителя гетто: «беретты», «узи», **Desert Eagle**. Как отдельную особенность в пресс-релизе выделяют оружие ближнего боя: бейсбольные биты, обломки труб и даже, не поверите, катаны. Воспользоваться всем этим арсеналом предстоит на



Обратите внимание, какая богатая гамма эмоций запечатлена на этом лице.



Как сказал поэт: «На зоне — килеж...»

- ☒ Написать
- ☒ Не забыть
- ☒ Разработать
- ☒ Тейм
- ☒ Пакетность
- ☒ Crime Life: Gang Wars
- ☒ Серия GTA
- ☒ Мультиплеер
- ☒ Без парадоксов
- ☒ Сайт игры

Дата выхода

Конец 2008 года

двенадцати уровней. Самые лучшие из них — заброшенная станция метро, из которой, кажется, нет выхода, порт, куда внезапно нагрянула полиция, и охваченная бунтом тюрьма.

Чтобы увеличить наносимый оружием урон, придется бонусы к умениям, которые, конечно же, оформлены в виде наркотиков. Одни увеличат силу, другие — меткость, но, если злоупотребить препаратами, дадут о себе знать побочные эффекты (вот и назидательный элемент!). Соответственно, случится временная потеря зрения или Тайрус резко почувствует слабость. Разработчики, правда, очень серьезно относятся к этой системе долговгов и даже выстраивают тактику вокруг своевременного использования нужных усилителей.

■ ■ ■

Эту статью можно было бы прочитать лет пять назад и подумать, что игра, наверное, будет так себе. Те вещи, которые выделяют разработчики, давно классифицируются как анекдотические. Можно будет использовать укрытия, целиться в режиме «от плеча», враги тоже станут прятаться за углами. Поддерживаются третьи шейдеры, игра работает как под Windows XP, так и под Vista (ну надо же!). Бандиты с трубами и короткими досками, увидев, что у Тайруса есть пистолет, отбегут в сторону, открыв линию огня для своих коллег с огнестрельным оружием.

В общем, либо **Teyon** срочно добавят в свой проект какую-то гениальную деталь, либо **District Wars** прямо с прилавка отправится в «гетто» — составит компанию **25 to Life** и **Crime Life: Gang Wars**. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Исследователи считают, что игра будет интересна только тем, кто любит экшен.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**

- Точно воспроизведенные аспекты морских битв.
- Вся экономика полностью создается игроками, которые изготавливают и продают все - от настоящего пиратского рома до кораблей.
- Сочетание PvP и PvE. Вас ждет борьба за влияние над 80 карибскими портами. Политическую карту меняют сами игроки, захватывая территории.
- Более 65 исторически достоверных разновидностей судов.

ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!

PIRATES OF THE BURNING SEA

КОРСАРЫ ONLINE

www.akella-online.com www.corsairs-online.ru


М.бигло



Размещен продукт в магазине фирмы "СОЛОС", "М.бигло", "Айболит" и "Настраение"

© 2008 Akella, Flying Lab Software LLC, Sony Online Entertainment LLC.
 SOE и компания SOE являются зарегистрированными товарными знаками
 Flying Lab Software и логотип Flying Lab Software являются зарегистрированными товарными знаками.
 Все другие знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполноценное копирование преследуется
 по закону. Поддержка: (495) 545-65-46, E-mail: akella@akella.com, akella@akella.com, akella@akella.com
 Санкт-Петербург: (812) 352-49-45, akella@akella.com, Ростов-на-Дону: (863) 250-74-42, akella@akella.com
 Новосибирск: (383) 227-74-64, akella@akella.com, Екатеринбург: (343) 297-34-42, akella@akella.com
 Представительство на Украине: "АкеллаТранс" - www.akella.com.ua
 Филиал ООО "Полит Нахлестора" и Санкт-Петербург (санкт-петербургское подразделение
 компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д.37, телефоны: (812) 252-49-45.

Akella
online



ПЕРВЫЙ
ВЗГЛЯД

Линер Фетислов

ЖАНР

■ Стратегия
■ Шутер

RS © KROMA.RU

RAVEN SQUAD

Объединение стратегии и шутера — экспериментальный жанр, о который в разное время обломали зубы многие. Все подобные проекты сейчас сравнивают с серией **Savage**, вот и **Raven Squad** мы покажу тоже принялся сопоставить с сетевым боевиком от **52 Games** (нарисовали даже таблицу сходств и различий), как вдруг выяснилось, что оснований для сравнений очень мало. То, что на первый взгляд выглядело типичной многопользовательской мясорубкой, при детальном осмотре оказалось куда более спокойной и оригинальной игрой. Хотя в основе **Raven Squad** — все то же сливание двух жанров.

«Упор будет сделан на однопользовательскую кампанию», — произнесла эту клятву, разработчики обычно делают надрез на большом пальце руки и прижимают его к пресс-релизу под строчкой «исключительно качественный сюжет». Вот и он: таинственная группа олигархов теряет какой-то важный портфель в джунглях Амазонки. Чтобы вернуть пропажу, они обращаются за помощью в частную военную организацию. В результате под завязку забытый наемниками самолет отправляется к месту назначения, где его беспродонно сбивают. Выживших в крушении бойцов ждет еще одно испытание: на берегах Амазонки

идет гражданская война. «Внешне это прекрасная декорация, геймплейно — удобная локация для расположения укрытий вроде густых кустов и толстых стволов деревьев. Кроме того, время в Амазонке как будто замерло», — гордится **Atomic Motion**. Последнее замечание тут вот к чему: игра происходит в будущем, поэтому авторы не ограничивают собственную фантазию в смысле разновидности вооружения, а выдумывать какие-то оригинальные локация не пришлось — джунгли во все времена одинаковы.

Наемников выжило восемь человек — по четверо в двух командах. **Assault Squad** — специалисты по лобовым атакам, **Infiltration** занимается подрывной деятельностью и поддержкой нападков. Внутри команд классы, как водится, определены через вооружение. У каждого наемника будет как минимум по два стола: один — обычный, с бесконечным боезапасом, другой — уникальный, со строгим лимитом патронов. Кроме того, всех снабдят специальными бонусами вроде десятисекундного усиления огневой мощи или особо сильной бомбы с дистанционным управлением.

Казалось бы, все как мы привыкли: команды уже готовы вступить в смертельную схватку друг с другом, но внезапно выясняется, что дефматча или любого сетевого аналога вообще не предусмотрено.

Игрок либо проходит миссии сам, либо вместе с товарищем, в кооперативе — по команде на человека. То есть под нашим контролем окажутся соответственно или все восемь наемников сразу, или только четверо. В «шутерном» режиме можно будет свободно переключаться между подчиненными.

Тут как раз раскрывается главная особенность **Raven Squad**. Если в **Savage** стратегический режим — это в первую очередь менеджмент и распределение ресурсов, то в нашем случае акцент сделан на тактике. В любой момент игрок может сменить угол обзора, чтобы раздавать команды своим подчиненным. Так, скажем, удобнее устраивать засаду, пряча бойцов в укрытиях, организованно обходить противника с фланга или прицельно кидать гранаты. В итоге получается, что RTS-режим — это, условно говоря, просто вид сверху, обыкновенная смена перспективы. И в этом его уникальность.

Данная особенность к тому же объясняется концептуально: наблюдать самого себя с высоты птичьего полета позволит спланировать, в некоторых местах он окажется недоступным. Разработчики моделируют уровни с точным прицелом на постоянную смену ракурсов; добавь сюда «мертвые зоны» спутника — получится баланс с совершенно новыми акцентами.



Сейчас, с появлением новых технологий, к гибриду стратегии и шутера снова просыпается спортивный интерес. Пока все это по-прежнему напоминает авантюрный эксперимент, но идея закаляется: отпадают лишние детали, идеи полируются. Еще пара успешных слэвов — и крупные издатели снова обратят на этот жанр внимание. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Смысл стратегии и шутера в несколько необычном смысле: меняется только перспектива, но менеджмент не добавляется.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**



Вид сверху — лучше! Хотя на захваченном джипе будет все-таки удобнее кататься в перспективе от первого лица.



Raven Squad — явно низкобюджетный проект, и к этому лучше подготовиться сразу.

АНАБИОЗ

С О Н Р А З У М А





ПЕРВЫЙ
ВЗГЛЯД

Линер Фетислов

ЖАНР

GTA про мотоциклы

RS40KROMANIA.RU

RIDE TO HELL

Структура GTA, помимо очевидной свободы действий, замечательна еще и тем, что там очень удобно реконструировать различные эпохи. Геймплей под-разумевает постоянное исследование, поэтому окружающий мир очень здорово поддается стилизации. Так,

Mafia старательно передает дух Америки



30-х годов прошлого века. **GTA: Vice City** — 80-х. Компания **Deep Silver**, в свою очередь, решила обогатить свою sandbox-игру (**Ride to Hell**) за счет холодной войны, The Beatles и свободной любви. Речь, конечно, идет о 1960-х.

В нашем интервью **Deep Silver** быстро сузили круг вопросов для обсуждения. По признанию авторов, шестидесятые были выбраны по трем причинам. Во-первых — это секс. Во-вторых — *drugs*. В-третьих — *rock-n-roll*. В самом деле, стоило догадаться.

«Однажды мы поймали себя на мысли о том, что 60-е являются собранием множества идей, которые мы мечтали воплотить в компьютерной игре. Время свободы и протеста, выросшее в целую культуру, — идеальный культурный фон. Все это есть в *Ride to Hell*. Музыка, стиль, внешний вид персонажей и выбор доступных занятий будет полностью соответствовать этой эпохе», — говорит продюсер Ханнес Сейферт.

Помимо сексуальной революции и субкультуры хиппи, в это время активно развивалось движение байкеров, и нам предстоит плавно в него влиться. Главный герой возвращается домой с вьетнамской войны и сразу попадает в местную байкерскую банду. Его ждет путешествие, «полное опасностей,

любви и борьбы с прогнившим конформистским обществом».

Главным героем, по словам разработчиков, станет сам игровой мир. «Широкие дороги, густые леса, озера Сьерра-Невады и, конечно, города, доступные для исследования, — вот что находится в центре внимания *Ride to Hell*», — говорит Ханнес.

Так как игра посвящена байкерскому движению, самим мотоциклам обещают уделить беспрецедентное внимание. Их можно будет делать самому: не просто менять диски и рисовать языки пламени по бокам, а собирать целиком, до последней заклепки. Как точно будет выглядеть редактор, пока неизвестно, но **Deep Silver** обещают полную свободу творчества.

На втором месте после железного коня в списке жизненных ценностей у настоящего байкера стоит его честь и авторитет. «Чем выше шкала уважения игрока, тем больше парней идут в его банду, сильнее боятся враги, скорее идет на уступки полиция и тем горячее оказываются девочки, которые хотят, чтобы он подвез их до дома через пустыню», — объясняет Ханнес. Также от уровня авторитета зависит количество доступных мотелей, баров, заправочных станций и мастерских.

Кроме того, намечаются сложные взаимоотношения внутри коллектива. Банда станет

- Разработчик: **Deep Silver**
- Платформа: **PC**
- Жанр: **GTA**
- Фолл-тайтл: **Fall Throttle**
- Мультиплеер: **Без мультиплеера**
- Сайт игры: <http://ridetohell.deepsilver.com>

ДАТА ВЫХОДА

Весна-лето 2009 года

второй семьей для главного героя. Чтобы добиться расположения других членов группировки (а для прохождения некоторых миссий потребуется их помощь), придется точно соблюдать ее негласные правила.

■ ■ ■

Так что, помимо секса, наркотиков и рок-н-ролла, у героя будет еще одно приятное увлечение — организованная преступность. О мотивации героя остается только догадываться, но мы скромно хотим заметить, что свобода шестидесятых слабо сочетается с шантажом, грабежом и прочими GTA-радиостанциями. Что в итоге получится у **Deep Silver**, станет ясно в самое ближайшее время — в Лейпциге, куда редакция отправляется сразу после сдачи этого номера, у нас с разработчиками назначена встреча.

P.S. В ожидании подробностей советуем всем заинтересовавшимся посмотреть или освежить в памяти «Беспечного ездока» (*Easy Rider*). Если у *Ride to Hell* получится ретранслировать хотя бы десяток этого великого фильма, эксперимент можно будет считать успешным. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

GTA про 1960-е: мотоциклы, секс, наркотик и рок-н-ролл. Потрясающий «Беспечный ездока» от мира компьютерных игр.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

30%

МОТОРМ4Х



ТВОЙ ДЖИП
ТВОЯ ДОРОГА
ТВОЙ ВЫБОР

theeasyco.

gfi

РУССОБИТ-М
www.russobit-m.ru

BLOOD BOWL

Переговоры об интервью с разработчиками **Blood Bowl** удачно совпали с чемпионатом Европы по футболу. **Cyanide** оказались сумасшедшими фанатами, и накануне матча со Швецией снисходительно желали нам удачи: говорили, что на Россию интересно смотреть, так как матчи с участием нашей сборной редко судят превратно. Зато потом посыпались письма с выражением восторга и глубокого уважения. Постепенно от разговоров о классическом футболе мы перешли к футболу американскому. В котором по полю бегут орки и демоны, а за убийство игрока команды противника даже не назначают штрафной.

Такой была **Chaos League**, первая игра **Cyanide** в этом весьма специфическом жанре — сумасшедшей помеси из регби, фэнтезийной стратегии и менеджмента. Разработчики никогда не скрывали, что она была во многом вдохновлена настольной игрой **Blood Bowl** от **Games Workshop**. Теперь они, наконец, получили права на лицензию и официально делают свой «кровавый кубок» в соответствии с оригинальными правилами.

Итак, есть поле, две команды и один мяч, который нужно занести в зачетную зону на вражеской половине площадки. Какими бы грязными уловками ни пользовался игрок, к ним всегда можно применить вы-

ражение судьи из **MTV Celebrity Deathmatch**: «Я разрешаю!»

Специально для фанатов настольного **Warhammer**-регби **Cyanide** сохранили полноценный пошаговый режим. В нем игрок левой кнопкой мыши выбирает футболистов, а правой раздает контекстные команды: клик на враге — атака, на товарище по команде — пас, на пустой клетке в поле — перемещение. Есть также более традиционный real-time-режим, где происходит то же самое, только без паузы.

Национальных команд всего восемь: люди, орки, лесные эльфы, скавены (прямыходящие крысы), гномы, гоблины, люди-ящеры и хаоситы. Люди традиционно слабы в обороне (мы даже догадываемся, какими именно людьми вдохновлялись **Cyanide**), зато хорошо играют в короткий пас; орки прут напролом, надеясь вывести из строя всех игроков противника, эльфы чаще других прибегают к магии; гоблины кругом отстают от рослых соперников, зато в их арсенале есть гениальный прием: один из них вцепляется в мяч, и, если закинуть обоих в зачетную зону, получается тащун (при условии, что в момент приземления гоблин еще жив).

Более того, расы различаются даже по кадровому составу: в сборной людей игроки традиционные (лайфмен, ловец, бросающий и другие), а, например, у Хаоса вся команда состоит сплошь из воинов-



На каждую модель приходится теперь по 70 разных движений, применяется технология световой анимации.



Первый диалог местных комментаторов: «Игрок получил опаснейшую травму! Вряд ли он дотянет до конца встречи...» — «Но почему же? У него все еще две ноги!»

- **Настройка**
- **Focus Home Interactive**
- **Разработчик**
- **Cyanide Studio**
- **Платформа**
- **Chaos League**
- **Мультиплеер**
- **Интернет**
- **Локальная сеть**
- **Сайт игры**
- www.bloodbowl-games.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2008 года

хаоситов и Beastmen. В каждой расе будут свои супер-юниты, такие как минотавры и знты. Также появятся независимые суперзвезды, с которыми можно будет заключать контракты, — явный намек на развитие менеджерской составляющей. При этом нужно помнить, что игроки не только получают опыт, но и стареют со временем.

Вы сами сможете выбрать национальный цвет, герб сборной, номер каждого игрока (все понятие по майке). Футболисты будут внешне различаться по рангу (что-то вроде погон, зависит от набранного опыта) и мелким деталям (типа рогов на голове). Ну и обмундирование — у каждого бойца будет по четыре области для обновок, которые отвечают за скорость, силу и броню. В общем, фанаты **Warhammer** найдут достойную замену ноциям, клею и кисточке с красками.

Главная особенность, за которую так полюбили **Chaos League**, — грязная игра. Она по-прежнему не возбраняется: можно употреблять зелья для усиления способностей (долгинги), подкупать судей. А если получится вышвырнуть игрока команды соперника на трибуну, то разогретая толпа радостно расправится с ним. Свою роль в этом спортивном мероприятии сыграют аптекари — они спасают от очень серьезных травм. Таких как смерть, например.

■ ■ ■

Под конец мы не удержались и предложили **Cyanide** сделать такую же гротескную фэнтезийную пародию на настоящий футбол. «Ха-ха, отличная идея!» — ответили они. — Правда, тогда мы не сможем лицензировать вселенную **Warhammer**. Но обязательно подумать. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Американский футбол с персонажами вселенной **Warhammer** в качестве игроков. От автора **Chaos League**.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
40%

Продолжение великолепной RACE 07: Чемпионат WTCC

GT-RTM EVOLUTION



49 уникальных автомобилей в 12 классах

19 трасс с 40 вариантами маршрутов

Эксклюзивные автомобили категорий
WTCC Extreme и GT



Детализированная система повреждений

Реалистичная анимация водителей

Возможность выбора различных
видов обзора, в том числе
вида из шлема



© 2003-2007 The Simbin Group

РЕКЛАМА



www.akella.com



Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии, Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (843) 963-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sibgame.ru
Оптовая продажа: Москва: (495) 363-46-34, akellatov@akellatov.ru; Санкт-Петербург: (812) 555-48-66, akellatov@akella.com;
Ростов-на-Дону: (863) 290-78-42, akellatov@akellatov.ru; Новосибирск: (383) 227-74-64, akellatov@akella.com;
Самара: (846) 251-34-42, akellatov@akella.com;
Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua

Финанс ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала / оврага, д.37, телефоны: (812) 252-48-65.



Акелла

CELETANIA

На первый взгляд, немецкая студия **Vulcano Games** делает стандартную космическую стратегию: исследуем, колонизируем, а если занято — стираем в порошок. Правда, с одним очень большим «но»: вокруг нас вместо AI тем же самым будет заниматься множество живых игроков. А воевать предстоит в режиме нон-стоп 24 часа в сутки, семь дней в неделю.

Конечно, в Сети и так хватает браузерных глобальных стратегий, но **Celetania** — проект с размахом полноценной онлайн-игры. Больше всего это похоже на недавнюю

Sins of a Solar Empire, которая вдруг взяла и зажила по принципам MMORPG. Это в первую очередь означает единую для всех игроков вселенную, которая продолжает функционировать, даже когда вас нет за компьютером. По замыслу **Vulcano Games**, в это время управление на себя будет брать AI, которому можно оставить четкие указания, что строить, как воевать в случае нападения соседей по галактике и чего не делать ни при каких обстоятельствах. Проблема в том, что к тому моменту, когда вы вступите в игру, кто-то наверняка уже создаст внуши-

тельную империю. Впрочем, **Vulcano Games** обещают, что новички не будут становиться легкой добычей ветеранов и смогут легко догонять их в развитии.

Сюжет пока обозначен несколькими грубыми штрихами: настало время, каждый сам за себя — и вообще, кто раньше встал, тот и император вселенной. Дело происходит в далеком будущем, а от человечества остались только воспоминания (по большей части связанные с войной, в которой люди почти полностью истребили друг друга) и раса S.E.C.C.T.S. — киборги, появившиеся в результате чрезмерного увлечения имплантатами. Альтернативу им представляют торговцы **The Grogg**. Выбор, мягко говоря, небогатый, но по мере развития проекта **Vulcano Games** планируют заселять космос другими существами.

Кстати, в этот самый космос вас сразу никто не выпустит, сперва придется пройти «личичиную» стадию, обустроив родную планету и развив науку до уровня, позволяющего полеты в космос. Зато потом все пойдет по накатанному жанровым рельсам. Вот планета — место для постройки различных лабораторий и заводов, а также источник денег. Вот корабли — средство колонизации новых планет и защиты уже освоенных от кровожадных агрессивов. Вот конструктор кораблей, в котором можно собрать необходимый звездолет из различных деталей. Вот тактические сражения, стратегия в них будет зависеть от того, какое оружие вы установили на свои крейсеры. При желании новые модели звездолета можно будет протестировать в виртуальном сражении с одним из товарищей, не рискуя понести реальные потери.

Как и положено, **Celetania** позволит добраться до звания «хозяина вселенной» разными путями. Можно самому копать минералы и другие ресурсы, осваивать профессию спекулянта, вкладывать деньги в науку или получать новые техно-

логии, отыскивая специальные артефакты. Которые, кстати, можно обменивать на ресурсы и, опять же, вкладывать их в науку — такой круговорот вещей в космосе. Надоело играть в гуманизм? Никто не мешает перейти на темную сторону силы и отобрать у соседей все, что им принадлежит. Учтите, что вас будут окружать живые игроки, протынуть с репутацией завзятого агрессора вряд ли получится долго.

Еще одним источником денег и ценных предметов станут квесты. Как именно они будут работать, **Vulcano Games** не поясняют, известно лишь, что на их выполнение можно будет позвать товарищей, по-братски поделить потом добычу.



В общем, **Vulcano Games** стащили сюда все более-менее удачные находки коллег по жанру за последние несколько лет. Главный вопрос — заработает ли все это в онлайн? Виртуальный заместитель — это прекрасно, но сможет ли он на равных соперничать с живым игроком в этих самых «сложных тактических сражениях»? Решение позволить игроку сколько угодно аккаунтов (читай: империй) тоже довольно спорно. Получится ли у всех любителей космических 4X-стратегий взяться за руль в онлайн, станет известно уже этой осенью.

P.S. Аналогичную задачу пытается сегодня решить **Dark Sky Entertainment** с помощью своего проекта **Beyond Protocol**, так что, похоже, мы имеем дело с новобразованным трендом. ■

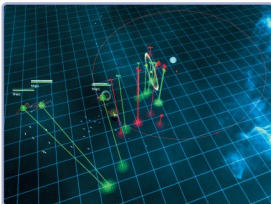
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая масштабная попытка перенести многопользовательские 4X-стратегии в онлайн. Если все заработает, то можно говорить о новом этапе развития больших космических игр.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **60%**



Пока на скриншоты в **Celetania** можно взглянуть лишь издалека — авторы явно стесняются крутых ракурсов.



Нельзя сказать, что мы мечтали о появлении **Galactic Civilizations Online**, но идея звучит занятно.

Квадрат – найти и отобрать. Несогласных – ликвидировать.

Ст. о/у
Goblin



<http://sanitars2.ru>

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

РЕКЛАМА



ПЕРВЫЙ
ВЗГЛЯД

PS4/360/XBOX 360

Линар Фетислов

ЖАНР Арида

LYLIAN

Роберт Даулинг долгое время занимался самой сложной разновидностью анимации — готовил ролики для детского телешоу. Так что когда он наконец решил оставить это занятие в пользу компьютерных игр, прошлое дало о себе знать. Его дебютный проект **Lylian** рассказывает о приключениях маленькой девочки в сумасшедшем доме.

Первые эскизы и скриншоты нас не на шутку заинтриговали: жутковатые антуражи, тусклая цветовая гамма. Более того, на Лилиан надета свободная белая рубашка, подозрительно похожая на смирильную. Роберт укрепляет эти подозрения: да, девочка действительно слегка не в

себе. Сама она полностью осознает свой душевный недуг и прекрасно понимает, что именно из-за него родители отправили ее в лечебницу (как именно обстоят дела, станет ясно только в финале игры). Главными источниками вдохновения Роберт называет, естественно, **American McGee's Alice** и некоторые фильмы Тима Бертона (видимо, «Эдвард Руки-ножницы» и «Битлджус»). А вот что касается содержания, тут, как нам кажется, Lylian сильнее всего вдохновлена «Крупной рыбой» — все того же Бертон. И фильм, и игра посвящены небывало развитому воображению.

На первый взгляд, Lylian — типичный двумерный платфор-

мер. Как говорит Роберт, «все, что вы привыкли делать в подобных играх, сможете повторить и здесь». То есть можно будет бегать направо, бегать влево, прыгать и атаковать врагов просто, с разбегу и с прыжка. Длинные рукава смирильной рубашки — грозное оружие в руках (вернее, на руках) маленькой девочки. С силой размахнувшись, ими можно ударить как плетью.

Кроме того, Лилиан помогает знакомый и, по-видимому, воображаемый медведь. Мишка прячется в ее одежде, а при необходимости вылезает оттуда и может, к примеру, пролезть в вентиляционную шахту, чтобы изнутри открыть запертую дверь.

Все это в лучшем случае подпадает под определение «занятно», если бы не одна деталь, благодаря которой все меняется. В прямом смысле. Когда на глаза Лилиан попадает книжка или какая-то картина, впечатлительная девочка запоминает ее содержание, после чего может на несколько секунд воспроизвести этот образ в реальности. Меняется все: коридоры больницы, враги и товарищ-мишка, а у самой Лилиан появляются бонусы к атакам. Но если противники преобразуются лишь внешне, сохраняя свою сущность, то обстановка и медведь — еще и геймплейно.

Всего обещано четыре образа: лес, океан, поле и Трансиль-

- **Название** Lylian
- **Новизна** 100%
- **Разработчик** Pivotal Games
- **Платформа** PS4, Xbox 360, PC
- **Мультиплеер** 1 игрок
- **Сайт игры** <http://pivotalgames.com>

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

вания. По сути, такие трансформации реальности являются своеобразными суперударами. Использовать фрагменты памяти можно в любой момент, надо просто накопить нужное количество энергии.

Например, когда героиню со всех сторон обступают чудовища, она «включает» образ «цветочное поле» и тут же оказывается на солнечной лужайке, густо заросшей высокой травой. Большие монстры на некоторое время теряют ее из вида, а враги поменьше, напротив, скрываются в зарослях. Чтобы обнаружить их, придется использовать преобразившегося медведя: на пугу он может дышать огнем, отчего в пламени сгорают трава и все, кто в ней прячется.

О том, что случится при использовании остальных фрагментов, можно только догадываться. Нам стало известно, что в морском антураже медведь превратится в некое подобие Нептуна и начнет разить врагов трезубцем.

Таким образом, главная особенность коренным образом меняет смысл игры. Из шутки о больном ребенке она превращается в необычную сказку о том, как воображение преобразует людей, даже самое страшное место.

Окажется ли вся эта история с Лилиан смутным неразборчивым болтовней бредом или странные фрагменты сложатся в логичный захватывающий рассказ — это станет ясно только в конце истории. То есть после релиза, который мы ждем с некоторой опаской. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Двумерный платформер о том, как сила воображения может преобразить даже сумасшедший дом.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

50%



Маленькая девочка в смирильной рубашке — пожалуй, самый смелый игровой образ за долгое время.



Из врагов пока заявлены только «безобразные медсестры» и обитающие в вентиляции крысаты.



FEJDAWA



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ВЕНЕСУЭЛУ, СТРАНУ СВОБОДЫ И НОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ! ЛЮДИ ЗДЕСЬ ДОБРЫЕ, ОТЗЫВЧИВЫЕ И ХОРОШО ВООРУЖЕННЫЕ. ВЫПОЛНЯЯ КОНТРАКТЫ, НЕ ОСТАВЛЯЙТЕ СВИДЕТЕЛЕЙ И ПОЗАБОТЬСЯ ОБ ОПЛАТЕ ЗАБЛАГОВРЕМЕННО. УНИЧТОЖАЙТЕ ЧТО УГОДНО, КОГО УГОДНО И КОГДА УГОДНО. ВЫ - НАЕМНИК. ПРОФЕССИЯ ТАКАЯ...



XBOX 360

PlayStation®2



PLAYSTATION 3

©2008 Electronic Arts Inc. EA, Pandemic, Mercenaries, Mercenaries 2, World in Flames, изображение EA и Pandemic являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все прочие сокрращения, "PlayStation", изображения "PLAYSTATION" и "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc., Microsoft, Xbox, Xbox 360, изображение Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензиям от Microsoft. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.



GROTESQUE

HEROES HUNTED

Ролевые игры настолько погрязли в собственных штампах и клише, что естественной реакцией организма некоторых разработчиков становится смех: они хотят издеваться, пародировать или хотя бы иронизировать. Пример *The Bard's Tale* и *Fable* оказался заразителен — перемешников становится все больше. Чуть дальше по курсу можно узнать о *Fate: Undiscovered*

Realms, *Diablo*-клоне, где можно ходить на рыбалку. Здесь же мы спешим рассказать об RPG, в которой врагу можно крикнуть: «Осторожно, у тебя за спиной страшный 30-метровый монстр!» Чутьбы потом, естественно, огреть отвернувшегося оппонента по бестолковой голове.

Ролевая игра **Grotesque: Heroes Hunted** адриновлена не чем-нибудь, а заключительным

фильмом трилогии «Зловещие мертвецы», то есть разгильдяйской «Армией тьмы». Там вооруженный шотланом и примотанной к обрезку руки бензопилой герой проваливался во времена короля Артура, читал на ночь «Некрономикон» и дрался с собственным двойником. *Grotesque: Heroes Hunted* начинается схожим образом: фанат тяжелого металла и компьютерных ролевых игр Роджер Сан неведомым образом переносится из XXI века в прошлое, где за ним тут же начинают гоняться злоумышленники. Вскоре на сцену выходят: вампир, богиня, которой прислуживают глadiatorы, зльб Лего-Ларс и металлист Мерлин, который борется с орками-шаманами с помощью хип-хопа (да, именно металлист и именно хип-хопом). Кроме того, в программе: насмешки над собратями по жанру, киноцитаты, высмеивание классических заданий вида «собири 30 усов дикого зайца» и прочий цирк.

При этом немцы из **Silent Dream** ставят перед собой серьезные жанровые задачи. «Мы хотим создать новый поджанр: *social and story RPG*, то есть *SRPG*, где основной упор делается на общение и эмоциональную историю», — доверительно сообщает «Игромани» креативный директор *Silent Dream* Ревек Керстан. Именно общение, а не абстрактный юмор и пародия должны стать ключевой особенностью игры. Нашего героя изначально никто не знает, поэтому ему придется завоевывать доверие и дружбу, плотно взаимодействуя с четырьмя различными фракциями. Крепкая дружба откроет герою лучшие навыки и новые квесты. При этом ему придется много выбирать, но не между абстрактным добром и злом, а между конкретными персонажами, которые регулярно конфликтуют друг с другом. В свою очередь, у NPC есть собственные мотивы: они могут покидать партию, а потом вновь присоединиться к банкету. Более того, в *Grotesque* заявлен флирт с сопартнерами и даже возможность сыграть свадьбу.



Все враги, в том числе боссы, отличаются уникальным поведением и стилем нападения. Противники из числа людей, например, очень болтливы.



Здесь не будет тонн оружий и брони, вываливающихся из убитых противников. Вещей меньше, зато у каждой есть своя история и предназначение во вселенной игры.

- ☒ **Настроение**
- ☒ **Schwarz International Consultants**
- ☒ **Разработчик**
- ☒ **Silent Dream**
- ☒ **Российский издатель/локализатор:**
- ☒ **Аелита**
- ☒ **Плохость**
- ☒ **Серию Gothic**
- ☒ **Мультиплеер**
- ☒ **Без параместрий**
- ☒ **Сайт игры**
- <http://grotesque-games.com>

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

Вторая важная задача авторов — соединить RPG и adventure, пройдя узкой тропкой *Quest for Glory* (великая RPG/Adventure-серия, насчитывает пять игр, последняя вышла аж в 1998 году). В *Grotesque* будут задачи в типичном «приключенческом» стиле, некоторые из них станут ключом к победе над боссом. Решение многих пазлов завязано на диалогах, при этом, как и в квестах, беседа зависит не от прокачанности «разговорных» навыков, а от того, какие конкретно реплики вы выбираете. Известно, например, что в ходе диалога герой сможет показать оппоненту содержимое своего рюкзака, чтобы оценить его реакцию.

■ ■ ■

Во всем остальном **Grotesque: Heroes Hunted** — нормальная ролевая игра. Герой может подбирать и продавать различные вещи, развивая силу, ловкость или интеллект, приобретать умения, среди которых есть не только пародийные приемы типа «отвлечь врага», но и вполне традиционные жанровые вещи. Боевая система ориентирована на *World of Warcraft*, тут авторы делают ставку на скорость, разнообразие атакующих стилей и эффектные комбоатаки. Хотя и тут не обошлось без хитканья: магу в бою планируют вручить... гитару. «Да, пойдя по пути магии, вы станете волшебником, помешанным на heavy metal», — подтверждает наши опасения Ревек Керстан. При всем скепсисе (см. окрестные скриншоты) этим людям все-таки сложно не симпатизировать. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Любовь, юмор и heavy metal — все в этой ролевой RPG, где вы, наконец, сможете играть как-нибудь музыкой Metallica и Mothead.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

Чисто английское убийство
В лучших традициях Агаты Кристи

АГАТА КРИСТИ

ЗЛО ПОД СОЛНЦЕМ



© TGC - The Games Company. Developed by Silver Style Entertainment. Published by TGC - The Games Company. Distributed by ATARI TGC - THE GAMES COMPANY Worldwide GmbH - Am Bornigturm 4-12 • 13507 Berlin. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестейн». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-42-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>



- Издатель
- По заказу
- Разработчик
- Войска Интерактив
- Издатель в России/показатель
- Ассист
- Полковник
- Мир Сергея Прохорова Flashpoint
- Мир Артемий Assault
- Мультиплеер
- Интернет
- Полковник сеть
- Сайт игры
- www.armed2.com

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

ARMA II

Генер Шеткулов

Летопись очередного столкновения западного мира с наследием коммунизма можно найти в предыдущей «Игромании» (речь идет о нашем эксклюзивном превью Operation Flashpoint 2: Dragon Rising). Так как наше издание всегда освещает мировые проблемы объективно, сегодня мы приводим вторую точку зрения на этот же вопрос. Пришло время выяснять, как выглядит современный глобальный конфликт по мнению кровного родственника Operation Flashpoint 2 (и его же

кровного врага) — Armed Assault 2.

За информацией мы обратились прямо к одному из разработчиков оригинального Operation Flashpoint (то есть фактически отцу всех масштабных военных симуляторов) — Марку Спанелу. Он не был в горячих точках, не летал на вертолетах, не ездил на танках и не знает о войне все, что только можно. Как говорит сам Марк, «это может прозвучать удивительно, но мы совершенно не питаем страсти к современным во-

енным действиям. Нас вдохновляет сама идея достоверной симуляции, создание сбалансированного игрового мира, живущего по законам, очень близким к реальности, где мало что просчитано заранее».

По его словам, первый Armed Assault можно считать успешным проектом хотя бы потому, что игра вообще увидела свет. Ну и еще за то, что фанаты Operation Flashpoint получили мощный инструмент для создания новых модификаций. То есть прежние ошибки призна-

ны, ведется работа по их устранению. Выделено три направления работы: нужен более качественный сюжет, где будет внятно прописана мотивация враждующих сторон; необходимо удобное управление масштабным сражением; и последнее (и самое важное) требование — игра должна находиться в рабочем



Марк Спанел: «Tom Clancy's Ghost Recon и Rainbow Six — замечательные игры, но с куда более узким охватом. У Armed Assault 2 совершенно другие пристрастия и масштабы».



Во второй части физика техники сильно... упрощена. Сейчас в рамках программы по облегчению управления авторы работают над корректным распределением веса.

Чернурусская экосистема



Чернурус (явный намек на Беларусь) была списана с забытой безлюдной местности в Северной Богемии (это историческая область, где сформировалось государство Чехия). Ландшафт точно соответствует реальному прототипу, для красоты и разнообразия добавили разве что море, которого так не хватает чешским разработчикам, и слегка изменили флору. Площадь — более 300 кв. км. Действие происходит осенью — это время года специально было выбрано для создания нужной атмосферы.

Помимо богатого растительного мира, в игре присутствует бурная фауна. В деревнях можно встретить собак и цыплят, на пастбищах — коз и овец, а в лесах — кабанов и зайцев. Дикие звери, заведя игрока, сразу убегают. Если же решили подстрелить кабанчика, то лучше сделать это ночью вдали от населенных пунктов — тогда шанс удачно поохотиться гораздо выше.

состоянии на момент своего выхода, а не через полтора года после него.

Тень Чернуруси

Остров Сахрани остался за горизонтом, теперь в центре внимания — противостояние России и США. Камнем преткновения стало восточноевропейское государство Чернурус, где пересеклись интересы Соединенных Штатов Америки и на-

шей страны. В рамках миротворческой операции «Красный урожай» Америка вводит в Чернурус свои войска. Игроку отводится роль командира особой группы морских пехотинцев под названием Razor. В какой-то момент они останутся одни на вражеской территории, а в их распоряжение попадет информация, которая «может изменить судьбу Чернуруси и даже всего мира».

Предистория — только начало переработанной концепции

Armed Assault. По словам Марека, война теперь будет «очень личной», у героя появятся друзья и враги, а не просто союзники и неприятели, кто-то поддержит его, а кто-то возненавидит. Не нужно бояться, что Armed Assault 2 пойдет на поводу у типичных современных шутеров. Да, здесь есть несколько поворотных моментов, где разработчики прибегают к скриптам и жесткой постановке, чтобы ясно рассказать историю. Но таких ключевых точек

будет немного, и каким образом игрок до них доберется, зависит только от него.

В этих словах уже можно разглядеть тревожные симптомы — первые признаки нелинейности. Общая структура геймплея изменится коренным образом. «Мы предоставим свободу выбора, за кого воевать и как», — не без гордости заявляет Мареk. В игре будет представлено пять фракций — две основных (это, само собой, вооруженные силы США и



Первоначальная идея скоропортящегося оружия была отведена в ходе разработки. В Bohemia Interactive считают, что их игра и так чересчур сложна.



Выстрел танка сметет целое здание, а поднимавшая пыль сыграет роль дымовой завесы — благодатная почва для нестандартных тактических решений.



Надо всеми играми о войнах на территории бывшего концлагеря висит тень «Сталкера». В Armed Assault 2 это как-то особенно заметно.

России) и три второстепенных: местная армия, радикальные коммунисты из «Движения красной звезды» и партизаны-националисты. К некоторым из них можно будет присоединиться.

Каждая сторона отстаивает свои интересы, у каждой есть союзники. «США и Россия показаны как враги исключительно ради создания устойчивой геймплейной базы. В нашей игре нет места стереотипам, нет места «плохим русским», — скромно добавляет помощник Марека, ведущий дизайнер игры Иван Букта.

И, наконец, общение с NPC. В Armed Assault 2 появится мас-

са сторонних персонажей, которые не участвуют в боевых действиях, но могут оказать вам помощь. Из разговоров игроки узнают разведанные, через местное население можно будет повлиять на дела фракций, решить исход некоторых миссий. А иногда аборигены попросту спасают в беде. Геймплейная задача такой коммуникации — сделать игру более живой, разбавить сухой военный симулятор человеческими отношениями.

То есть в хорошо знакомый нам Armed Assault добавляются серьезные RPG-элементы. Прокачки, очков опыта и умений, впро-

чем, ждать не стоит. Как говорит Иван, им нужно, «чтобы игрок научился мыслить тактически, а не стрелял в землю, развивая навык стрельбы».

Свободное общение

Практически каждый приказ будет сопровождаться жестом: Bohemia отказывается от «говорящих голов» в пользу визуальных команд и наглядности. Когда руководство отрядом перейдет в ваши руки, вы автоматически научитесь отдавать приказания без лишних слов. Точно определившись с артикуляцией,

Bohemia все еще размышляют над тем, как оформить систему голосовой коммуникации. Если последняя позволит нам почувствовать себя прапорщиком на студенческих армейских сборах («\$&#a, ведете себя как добычу!»), мы простим чехам любые огрехи.

Также активно общаться между собой станут вражеские солдаты. Как считают в Bohemia, им удалось создать комплексный искусственный интеллект, бойцы обучены массе хитростей, но игрок может попросту не заметить, насколько они умны. Чтобы сделать акцент на тактических способностях неприятелей, их заставят сопровождать свои действия жестами и комментариями.

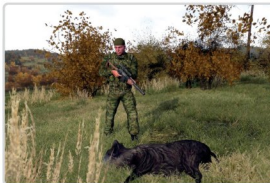
Враги научатся прикрывать свои тылы; не глядеть просто так по сторонам, а смотреть туда, где должен появиться противник; выжимать его из укрытий заградительным огнем и даже кидать дымовые шашки, чтобы перекрыть обзор во время передвижений. Вместе с этим работает «массовый» AI, задающий поведение бойцов в группах, отрядах и армиях.

Получается такая дуэль AI. Например, ваш взвод идет в атаку, но поскольку два других отряда попадают под огонь, командир принимает решение о всеобщем отступлении. Или приказывает прикрывать отход товарищей. Или отдает совершенно иное распоряжение. В теории получается sandbox небывалой глубины и размаха, где главная переменная — сам игрок, чьи действия всякий раз приводят к новому результату.

Помимо наглядного общения между NPC, существует еще и тайная коммуникация. Диверсант, под покровом ночи прок-



Armed Assault 2 достоверно даст понять, что чувствует ходячий куст герани со снайперской винтовкой в руках.



Особенности национальной охоты: американские солдаты изображены исключительно в героических позах, а вот российский спецназовец — застрелившим несчастного кабана.

За рулем

Специально для «Игромании» Bohemia Interactive отобрали самые яркие образцы российской военной техники, которые будут фигурировать в Armed Assault 2.

T-90



Железный ответ американскому «Абрамсу» — знаменитый T-90. Превосходит своего оппонента по множеству параметров (проходимости, броне, надежности в эксплуатации), а стоит, как это обычно бывает с нашей техникой, значительно дешевле.

Тунгуска



Зенитный ракетно-артиллерийский комплекс «Тунгуска» пришел на смену «Шилке» в середине 80-х. Мощная радарная система, сдвоенные 30-миллиметровые пушки и 8 управляемых ракет. В игре применяется для охраны баз и колонн транспорта.

КАМАЗ



На место ностальгического узаску приходит не менее ностальгический КАМАЗ. Kamaz Truck, как зовут его в Bohemia Interactive, это рабочая лошадка российской армии в Чечне. Перевозит пехоту, топливо, вооружение и боеприпасы.

Ми-24



Еще одна визитная карточка российской армии — транспортно-боевой вертолет Ми-24 (неофициальное прозвище «Крокодил»). Предельно убедителен в атаке, отлично подходит для десантных высадок (в кабине умещаются до 8 человек).

равшийся в тыл противника, может перехватить разговор по ради, в котором заметившие его часовые решают, как с ним лучше расправиться.

Сложная война

Другое изменение, даже не попавшее в список приоритетных исправлений, — переработанная физика. Насколько правдоподобной она будет, не надорвет ли системные ресурсы — в поисках нужного баланса Bohemia не раз перекраивали концепцию, вводя прессу в заблуждение противоречивыми фактами. По последней версии ожидается весьма серьезный шаг вперед (в сравнении с Armed Assault): от танковых снарядов будут рушиться целые здания.

Сама модель поврежденных станет детализированнее. На складах появятся картонные домики из «В тылу врага» рассказывать не стоит, но и беспорядочным расстрелом штурматки дело не ограничится. Игроку позволяют продлевать дыры в стенах. Это хорошая новость. Плохая — скорее всего, дыры дадут делать только в определенных местах. В любом случае Bohemia ничего не делает просто так — сквозное отверстие можно будет использовать как импровизированную амбразуру, чтобы акку-

ратно выглядывать из нее и прятаться в момент обстрела. Другое применение такой же дыры — проход в ранее недоступную часть здания.

Упавшее здание поднимет столб пыли — его можно использовать как дымовую завесу. Таким образом, во время уличных боев взрыв постройки может неожиданно привести к тому, что ожесточенная перестрелка вдруг на мгновение утихнет — противники просто перестанут видеть друг друга.

А вот система ранений внешне никак не изменится. «Не нужно показывать больше насилия и крови. У нас война и так выглядит жутко», — говорит Марек (будто бы назло Operation Flashpoint 2). «Вместо этого возможности игрока будут естественно ограничены в зависимости от того, какие раны он получил».

В кооперативе смертельно раненный солдат не погибает — он крадет и медленно истекает кровью (Left 4 Dead машет нам ручкой). Товарищи по отряду должны будут оттащить его с линии огня и там оказать первую помощь. Так, по мнению Марек, даже самая обычная игровая ситуация мгновенно превратится в тактическое головоломку — кто-то переносит раненого, кто-то прикрывает огнем, кто-то готовится оказать первую помощь.

Ну и, наконец, последний пункт, на котором заострили внимание разработчики. Управление крупномасштабным сражением. В Armed Assault есть два уровня команд: персональные (для каждого бойца или всей команды) и общие (для нескольких отрядов). Последние раздаются на двумерной карте, знакомой по прошлым играм. Ее интерфейс был пересмотрен согласно масштабу сражений. Вот, например, дано задание — захватить и удержать некую деревню. Вы высылаете разведчиков (их сложно заметить, зато сами они видят далеко), затем, оставив в тылу небольшой отряд, отправляете основные войска на штурм, захватываете объект, в темпе формируете оборону, параллельно собираете несколько патрульных отрядов и отправляете их проследить окрестности, готовясь к возможному нападению.

Скода же стоит отнестись к управлению ресурсами. Чтобы вашим бойцам всегда доставляли из Америки самые качественные и дорогие вооружения, нужно следить за безопасностью торговых путей и поддерживать необходимое количество некоего абстрактного ресурса. Макроконтроль обещает стать важной частью геймплея — в масштабных битвах доступ к современ-

ному оборудованию часто может решить исход сражения.



Сейчас мы являемся свидетелями удивительного противостояния двух последователей Operation Flashpoint. Оба выступают в одном жанре, оба обладают схожими концепциями, но насколько же по-разному расставлены акценты! Operation Flashpoint 2: Dragon Rising кажется тем самым идеальным наследником оригинальной игры — тот же геймплей, наконец-то исполненный с подобающим бюджетом и размахом. Наученные же не самым удачным опытом создателей Armed Assault 2 идут на риск — добавляют нелинейность, общение, новую систему управления группами.

Кстати, если вы вдруг заинтересовались темой военных симуляторов, самое время ознакомиться с оригинальным Armed Assault. Как раз сейчас, установив три патча общим объемом в один гигабайт, вы сможете получить от него настоящее удовольствие. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ответственная работа над ошибками классической модели в общей структуре, физической модели и командной системе. Armed Assault 2 вполне может вернуть Bohemia к всероссийскому любимцу.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

- **Написать**
- **Активировать**
- **Разработчики**
 - id Software
 - Raven Software
 - Endurant Studios
- **Платформа**
 - Xbox Wolfenstein
 - Xbox 360
 - Quake 4
- **Мультиплеер**
 - Нет
 - Локальная сеть
- **Сайт игры**

www.wolfenstein.com

ДАТА ВЫХОДА

Не объявлена



кровица Рейха, найденные в тайниках (те, кто когда-то obstructивал проблем каждое красное попятно со свастикой, поймут, о чем речь).

...и Геббельс такой молодой!

Другое проявление нелюбви заключается в том, что врагов в Wolfenstein можно уничтожать несколькими способами. Например, чтобы устранить пулеметное гнездо, можно забраться на крышу соседнего здания и оттуда поддержать огнем бросившихся в атаку бойцов сопротивления или же пройти через канализацию и выскочить прямо за спиной у пулеметчика. Или просто ринуться в бой вместе с товарищами из «Крайсау». Но самый неординарный вариант — провалиться к цели сквозь все препятствия.

WOLFENSTEIN

Генер Феткулов

Сегодня регулярный выход римейков и сиквелов давно застыл как устойчивый тренд. Но далеко не все хиты прошлого можно вот так запросто возродить из пепла. Взять хотя бы Wolfenstein. Wolfenstein 3D 1992 года выпуска был самым первым шутером от первого лица. То есть, да, были и Maze War (1973), и Battlezone (1980), и многие другие, но тут ситуация примерно такая же, как с открытием Америки — европейцы допылали до нее задолго до Колумба, но исторически значимым стало лишь его путешествие. Проще говоря, Wolfenstein — самая настоящая жемчужина в индустрии, точка отсчета для целого жанра.

Перерождение сериала, строго говоря, уже состоялось семь лет назад, с выходом Return to Castle Wolfenstein. То была довольно занятая игра, но в душу она не зашла — всего лишь еще один шутер, хотя весьма бодрый и симпатичный. Теперь у нас обозначилась попытка номер два, но мы вынуждены признать, что и здесь пока все еще неопределенно: то, что удалось узнать об игре, никак не тянет на Wolfenstein нашей мечты. А когда узнаешь, что за

разработкой третьей части стоит Raven Software, то и вовсе становится как-то не по себе — еще свежи воспоминания о Quake 4, который при всем своем громком имени страдал все тем же синдромом «просто хорошей игры».

И вновь продолжается бой...

Для начала несколько слов о сюжете, который написан в традиционном жанре «байки про нацистов». Из застенков замка Вольфштайн действие переносится на широкие просторы оккупированного города Айзенштадта, где Билл Джей Блажкович (а главного героя, если забыли, зовут именно так) будет помогать сопротивлению из группы «Крайсау» (Кесслер из Return to Castle Wolfenstein как раз оттуда). Главный источник мирового зла — все те же оккультные изыскания фашистов. Тайнственная группа, известная как «Общество Туле», много лет занималась оккультными исследованиями и однажды нашла-таки страшный, бесконечный источник энергии под названием Черное Солнце.

Интересно заметить, что обе тайных организации существовали на самом деле. Только «Край-

сау» был обществом аристократов, настроенных против Гитлера, планировавших будущее Германии после падения Рейха. Их идеи действительно противоречили режиму, но в уличных боях участники салонных дискуссий все же не участвовали.

Что касается «Общества Туле», то это был орден, по устройству напоминавший масонские ложи и проповедовавший расистские идеалы. Его члены и вправду проводили оккультные ритуалы (в которых, возможно, участвовал и Гитлер), правда, найти источник энергии им все же не удалось.

На пути к уничтожению Черного Солнца Блажкович исследует Айзенштадт вдоль и поперек. Особой свободой действий можно не ждать, акцент по-прежнему сделан на интенсивных перестрелках, но теперь их в равной мере разбавят вешами: для серии совершенно нетипичными: головоломками и болтовней с персонажами.

В городе есть несколько явных квартир «Крайсау», где Блажкович будет получать задания и апгрейтить оружие — увеличивать количество патронов, усиливать огневую мощь. Плата за апгрейды — со-



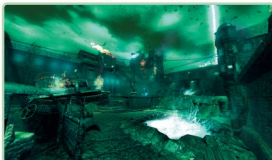
Каких только врагов не будет в этой игре: и фашистские убер-солдаты, и монстры из параллельного измерения. А вот Гитлер не появится, разработчики специально сделали оговорку.



Обратите внимание на фашиста слева — несчастный расстрелян атомами. Разработчики явно довольны этим спецэффектом и очень охотно демонстрируют его публике.



Бойцы сопротивления обойдутся без наших команд — куда бежать и что делать, они решат сами.



В Пелене мир меняет свои очертания и окрашивается в зеленые тона.

Здесь мы подходим к ключевой детали игры, присутствию которой вселяет в нас надежду, что из Wolfenstein может выйти топик. Дело в том, что Блажкович теперь воюет не только в реальном мире, но и в параллельном измерении — так называемой Пелене. Она существует параллельно с нашей реальностью, в ней находятся те же объекты в несколько измененном виде, слегка замедлен ход времени. Энергия Черного Солнца проникает внутрь Пелены и конденсируется на поверхности, где ее собирают огромные синие насекомые. Как это выглядит, страшно даже представить, зато известно, что, когда «пчелки» насыщаются, их очень удобно подрывать выстре-

лами — вылеск энергии уничтожит всех стоящих рядом врагов.

Вообще, Пелена — векий аргумент в сражении. В ней Блажкович движется быстрее противников, видит их четче и может пользоваться тайными проходами, которые существуют только в параллельной реальности. Разумеется, они будут обозначены подсказками. Окажутся, исследовавшие Пелену нацисты помечали для себя тайные проходы в нашем мире. А теперь ими воспользуемся мы.

Так, например, сквозь проходы можно будет расстреливать врагов — с точки зрения противников пули полетят прямо из стены. Находясь в параллельном мире, Би Джей, судя по всему, про-



Бойцы сопротивления обойдутся без наших команд — куда бежать и что делать, они решат сами.

Штирлиц шел по коридору

Wolfenstein 3D (1992)



Разработчик: id Software

Эта игра стала настоящим прорывом — все-таки первый 3D-шутер. Герой зачищал фашистский бункер при помощи штык-ножа, пистолета, автомата и минигана. У обычных фашистов было просчитано целых восемь различных позиций (фас, профиль), а вот у боссов — только одна, поэтому они всегда смотрели прямо на игрока, что осложняло процесс их устранения.

Управление осуществлялось исключительно с клавиатуры, нельзя было смотреть вверх или вниз (не было необходимости — все объекты в игре одной высоты), присутствовала чудесная деталь интерфейса — портрет героя внизу экрана, который корчил рожи и покрывался увычками по мере уменьшения лайфбара.

Return to Castle Wolfenstein (2001)



Разработчики: Gray Matter Studios и Nerve Software

Весьма нестыдный сиквел, выпущенный сторонним разработчиком. В movie-сюжете пришлось играть в роли — история крутилась вокруг воскрешения паранормальной дивизии СС «Аненербе» демонического принца Генриха И. Острова добавляли исторические персонажи вроде Гейбелса и Гиммлера.

Геймплейно игра являла собой прямолинейный шутер без каких-либо лишних деталей: сплошная коридорная беготня и перестрелки с врагами (фашистами, зомби, киборгами). Только выполнена она была на высоком уровне. Прорыва тем не менее не случилось и игра запомнилась всем как «хороший экшен про нацистов».

должна существовать и в обычном — и враги не замедлят этим воспользоваться. Кроме того, в Пелене можно будет задействовать одну из четырех сверхъестественных способностей. Пока известно только об одной — замедлении времени на манер F.E.A.R.

Зато серьезные опасения вызывает графика. Id Software бросили все силы на Rage и DOOM 4, а для своих наемных негров из Raven Software они оставили слегка усовершенствованный движок Quake 4 (что отчетливо видно на окрестных скриншотах). Показанный на Е3 тизер был неплох, но по видео длиной в несколько секунд судить о качестве графики, само собой, нельзя. Мы, конечно, ценим игры за идеи, а не графику, но в подобном проекте она все-таки очень важна.



Дата выхода игры на сегодняшний день не обозначена даже примерно — учитывая, какие странные события творятся сейчас в Activision Blizzard (подробности см. в «Новостном меридиане»), это можно понять. Пресс-релиз только еще сильнее напу-

кает туману: «Издатель использует такие слова, как «будет», «предвидит», «может», «надеется», «ожидает», «будущее», «запланировано», «...», «грядущий», чтобы обозначить выражения, касающиеся будущего времени <...> Эти выражения не являются гарантийными работами издателя, существуют риски, неточности и другие факторы, ему неподконтрольные, из-за которых конечный результат может отличаться от нынешних планов».

Основная причина нашего беспокойства заключается в том, что на плечах разработчиков лежит огромный груз ответственности. Осознать ли они ее в полной мере? Справятся ли? Пошел ли урок Quake 4 им на пользу? Чтобы все было хорошо, ответ на все эти вопросы должен быть утвердительным, и никак иначе. ■

БУДУМ ЖДАТЬ?

Wolfenstein возвращается. Надеемся, что на этот раз — с безоговорочным триумфом.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

50%

UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2



- 42 внедорожных соревнования в восьми регионах России.

- 4 дисциплины по реальным правилам: Джим-триал, Трофи-рейд, Джим-Спринт, Ориентирование.

- 39 автомобилей УАЗ: внедорожники в оригинальной заводской комплектации для самостоятельного тюнинга, автомобили специальных служб и эксклюзивные "прокаченные" прототипы.

- Реалистичная система тюнинга: передние и задние бампера, багажники, шноркели, защита фар и стекол, расширители арок, пороги, силовой каркас, огромный выбор резины от 31" до 38", десятки литых и кованых дисков, комплекты для боди-лифта и лифта подвески, дополнительный свет, чип-тюнинг двигателя и многое-многое другое.

- На всех трассах: реки и болота, ямы и канавы, грязевые ванны и колеи, завалы из камней и бревен, прочие "радости".

- Все необходимое для покорения виртуального бездорожья: лебедки, компрессоры, GPS приемники, пониженная передача, хабы, блокировки и многое другое.



Все подробности на сайте

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®

EXTREME EDITION



• 15 современных автомобилей General Motors: HUMMER, Cadillac, Chevrolet, Saab и GMC. Все машины созданы по реальным чертежам.

• 5 прославленных американских ликапов: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon и GMC Sierra.

• 2 международных чемпионата, 76 трасс в пяти реалистично воссозданных уголках земли: Крым, штат Невада, Исландия, озеро Мичиган и Египет.

• Весь спектр внедорожных прелестей, десятки тюнинг комплектов, сотни запчастей и многое другое.

• Интерактивный мир: агрессивные соперники, смена времени суток, влияние погодных условий на сложность прохождения трассы и так далее.



www.4x4game.ru

ИГРЫ ПОЛНОСТЬЮ СОВМЕСТИМЫ!

Установив "Полный привод 2: УАЗ" и "Полный привод 2: HUMMER. Extreme Edition", можно воспользоваться преимуществами обоих проектов и получить дополнительные возможности. Среди них - совместимость трасс: УАЗ сюжет отправиться в путешествие по всему миру, а прославленные американские джипы будут покорять российское бездорожье.



ASE avalon style
entertainment



ЭПОХА ЗАСТОЯ

Нужна ли квестам перестройка?

Парадокс: квесты, бывшие когда-то повивальными бабками игровой индустрии, сегодня стали чуть ли не балластом, который если не тормозит развитие всего медиаформата, то уж точно не двигает его вперед. «Квесты — очень консервативный жанр, и это то, с чем мы вынуждены иметь дело, работая над своими играми», — признался «Игромания» Мишель Бэмс, продюсер **White Birds Productions**. Квесты сегодня — это замкнутая экосистема, которая живет в себе, мало на что претендует, хочет, чтобы ее оставили в покое и, честно говоря, уже немного полахивает...

А ведь когда-то все было наоборот: именно квесты развивали индустрию и приносили рекордные прибыли, именно здесь кипела жизнь, совершались революции и ставились эксперименты. И именно квесты вдохновляли людей на такие глупости, как создание крупнейших игровых компаний. Так, под впечатлением от игры в первый текстовый квест **Colossal Cave Adventure** (1976) семейная пара в составе Кена и Роберты Уильямс в начале 80-х основала компанию **Sierra On-Line**. Последняя вместе с **Lucasfilm Games** (будущей **LucasArts**) от-

ветственна за золотой век квестового жанра, который случился в 80-90-х годах прошлого века. В играх тех лет было все, о чем мы сейчас мечтаем, глядя на унылый пиксель-хантинг, потуги на юмор и набор одноядцевых развлечений в большинстве современных квестов. В **Maniac Mansion: Day of the Tentacle**, **Sam & Max: Hit the Road**, сериях **Space Quest** и **Monkey Island** было до колоссально смешно, в **Full Throttle** и **Grim Fandango** светили яркие оригинальные образы, в трилогии **Gabriel Knight** был потрясающий, глубокий сюжет, задолго до Дана Брауна закрывший тему тамплиеров и Священного Грааля. В **Quest for Glory** мы впервые увидели грамотно реализованное смешение жанров, в **Little Big Adventure** была настоящая неллинейность, а в **The Last Express** — реальное время, одна попытка на все и десятки вариантов прохождения. Действующие рок-группы и симфонические оркестры записывали для квестов музыку, для них снимали полноценное живое видео с актерами (**Phantasmagoria** вышла на сени дисках!), а сами игры занимали первые строчки чартов продаж (первый **Myst** долгое время оставался самой продаваемой игрой на PC).

А потом все кончилось. Квесты оказались слишком сложными, слишком громоздкими, слишком неспешными развлечениями, которым нет места в современной картине мира. Были, конечно, **The Longest Journey**, была **Syberia**. Но в двухтысячных эра квестов как локомотивного жанра закончилась. Новые технологии (в первую очередь, полное 3D) применялись неохотно и без особого успеха. Большие авторы, за некоторым исключением, ушли из индустрии. Творческий задор и жажда нового сменялись обыкновенным ремеслом: получив на руки готовые схемы, большинство занялось прилежным копированием. Нашествие клонов **Myst** самым губительным образом сказалось на состоянии жанра.

Конечно, мы далеки от поверхностных обобщений и слепого стариковского брюзжания: не все так плохо, еще случаются и случаются французские открытия типа **Fahrenheit**, **In Memoriam**, **The Experiment**. Периодически радует Бенуа Сокаль. Но по большей части все это исключение, а общая температура по палате оставляет желать. Сегодня балом правит толпа одинаковых немецких квест-

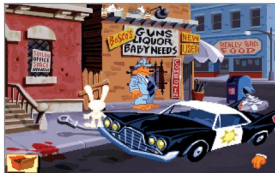
тов, приличные, но далеко не гениальные украинцы из **Frogwares**. И, конечно, замечательная французская компания **Kheops Studio**, которая возникла на обломках **Cryo**, но опять наступает на те же грабли: единожды придумав нечто интересное, они упорно отказываются идти дальше.

Триумфальное возвращение Сэма и Макса несколько взбудило это болото, но, как папа видная советская певица София Ротару, только этого мало. Жанру остро нужны новые идеи, мысли и формы. А кто к этому стремится, автоматом попадает в зону нашего пристального внимания.

Мы отобрали несколько многообещающих представителей жанра, на которых в XXI веке возлагается некоторая надежда. Это чешская **Alternativa**, авторы которой делают упор на свободу выбора и нелинейное общение, **Aquarica** Бенуа Сокала, предлагающая уникальные водные процедуры и махинации со сменой климата, а также **Mozart: The Last Secret** от французской **Game Consulting**, которая доказывает, что даже в классическом формате point & click можно делать оригинальные игры. ■



The Last Express (1997), последний великий экспериментальный квест.



Sam & Max: Hit the Road (1993) — сегодня в игре мало что изменилось.

ЖАНР, КВЕСТ
ИЗДАТЕЛЬ, CINEMAX
РАЗРАБОТЧИК, CENTAURI PRODUCTION
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР, АККАЛА
ДАТА ВЫХОДА, ОСЕНЬ 2008 ГОДА

Киберпанк — одна из наиболее популярных декораций для квестов. Навскидку вспоминаются культовые *Blade Runner*, *Cyberia*, недавний возмутитель спокойствия из Турции (*Culpa Innata*) и прочувственный *The Moment of Silence*. Но эта тема обладает какой-то иррациональной притягательностью — многие готовы снова и снова перечитывать Уильяма Гибсона и Филиппа К. Дика, бродить по залитым неоновым улицам и кутаться под виртуальным дождем в метафорический плащ.

Авторы *Alternativa* из чешской студии *First Reality* — как раз из таких безнадежных киберромантиков. «Киберпанк — мой любимый жанр. Здесь всегда делается упор на сильную сюжетную линию, которая позволяет мечтать, представлять и задумываться. С этой точки зрения наиболее интересной для меня была бесплатная игра *Dead Town*, простая по механике, но действительно сильная вещь, я к ней периодически возвращаюсь», — объясняет нам Ян Пилный, лидер *First Reality*. Сам он долгое время занимался небольшими инди-проектами, пока, наконец, не нашел поддержку в лице флагмана чешского игростроения, *Centauri Production и Cinemax*. Его любимая книга — культовый роман «Нейромант» Уильяма Гибсона, но на «Альтернативу» больше повлияли «1984» Джорджа Оруэлла и некоторые произведения Айзекса Азимова. Впрочем, Ян уверяет, что никаких прямых аналогов в игре нет.

Сюжет обыгрывает одну из ключевых для киберпанка тем: противостояние огромных корпораций, которые подняли под себя



мир будущего. Endora — гигант горнодобывающей промышленности, THEOLEX — лидер в сфере высоких технологий, и State — самая влиятельная из корпораций, у которой на службе находится полиция и огромная шпионская сеть. Все они взаимозависимы, но каждая тем не менее хочет уничтожить соперника. В итоге одна из корпораций начинает некие секретные разработки, которые приводят нас в Прагу. Там для отвода глаз запущено строительство огромного здания, которому никому не суждено быть достроенным.

Все эти корпоративные игры мы наблюдаем глазами маленького человека, Ричарда Рочка, попавшего в жернова большой игры. Он работает на фиктивной стройке. Он работает на фиктивной стройке, а когда ее закрывают, пытается силой вернуться на территорию объекта, лишается персональной Карты и становится изгоем. В итоге Ричард, естественно, присоединяется к оппозиции, ведущей войну против корпораций.

Классическая, казалось бы, история, но вот тут начинаются сюрпризы: кроме собственно Рочка, нам доступны еще несколько ключевых и второстепенных персонажей — их истории то идут параллельно, то пересекаются. Причем в некоторых ситуациях мы можем сами выбирать, за кого играть и кого спасать (будет и такой выбор). Таким образом «Альтернатива» выходит за рамки классического приключения. Тут есть привычные задачи, связанные со вскрытием замков или поиском информации в компьютере. Но основной упор сделан именно на отношения между персонажами, выбор, определяющий развитие сюжета и варианты решения тех или иных проблем. Выбор этот связан еще и с тем, что героям приходится действовать скрытно, поэтому мы сами определяем, кому доверять, а кому нет. Не приняли от кого-то помощь или поссорились — значит, ищем выход сами, что отра-

жается на последующем развитии истории.

Практически каждая задача здесь может быть решена несколькими путями. «Одни варианты определены игровыми событиями, другие могут быть закрыты, если вы с кем-то не так выстроили общение. При этом некоторые из сюжетных тропинок могут закончиться смертью главного героя. То есть игрок у нас должен постоянно думать и просчитывать события, а не только кликать мышью», — предупреждает Ян.

Таким образом, *Alternativa* из малоободженного чешского киберпанк-упражнения превращается в многообещающий и свежий проект, а в ее сомнительном названии видится настоящая авторская позиция. Это одновременно альтернатива всем однообразным киберпанк-квестам и свежий взгляд на главную жанровую проблему — линейность. Результат стараниями компании «Аккала» можно будет увидеть уже этой осенью.



В *Alternativa* будут деньги, хоть это и не ролевая игра, а квест.

Действие игры происходит в 2045 году.

ЖАНР: НЕЧТО ОТ СОКАЛЯ И ЕГО СОРАТНИКОВ
ИЗДАТЕЛЬ: НЕ ОБЪЯВЛЕН
РАЗРАБОТЧИК: WHITE BIRDS PRODUCTIONS
ДАТА ВЫХОДА: 2010 ГОД

Два года назад Бенуа Сокаль сказал своим коллегам по **White Birds**: «Готовьтесь! Через три года мы едем на Каннский фестиваль!» Это было похоже на шутку, но на самом деле Сокаль был вполне серьезен: свой очередной проект, **Aquarica**, White Birds задумали как пересечение различных медиа. Это прежде всего не игра, а полнометражный анимационный фильм, где в главной роли Сокаль мечтал бы увидеть Скарлетт Йоханссон. Ход неожиданный, но, если разобораться, вполне логичный — как признался «Игромания» продюсер White Birds Мишель Бэме, они изначально собирались быть мультимедийной компанией полного цикла.

Идея и сюжет, положенные в основу **Aquarica**, не единоличная задумка Сокаля, а плод совместной работы с Франсуа Шуйтьеном, известнейшим бельгийским художником. **Aquarica** — чуть ли не первый проект, где Сокаль выступает в качестве не лидера, а соавтора. Необходимость такого тандема объясняется еще и тем, что Франсуа оформляет не только книги, комиксы, станции метро и музыкальные альбомы, но и имеет опыт работы в киноиндустрии.

Сюжет **Aquarica** и правда просится на большой экран. Однажды в Рудзэивене, портовом городе на восточном побережье США, причаливает судно, собранное из обломков пропавших китобойных кораблей. На его борту обнаруживается девушка Марси, которая называет себя внучкой капитана, ходившего когда-то на легендарном корабле «Акварика». На стран-



ном языке она рассказывает, что живет со своим племенем на таинственных островах, которые, кажется, постепенно смещаются к северу. Тут все вспоминают легенду о гигантских мамонтовых китах, дремлющих в океане: чтобы скрыться от китобоев, они маскируются под куски суши, покрываясь песком и обростая пальмами, но раз в сто лет пробуждаются и плывут в Северный Ледовитый океан, чтобы дать потомство и умереть. Услышанное, конечно, вызывает волнение среди местных китобоев.

Получается такой французский вариант Хаю Миядзак («Принцесса Мононоке», «Унесенные призраками»). А вот что там с игрой, пока не очень понятно. Но даже раздобытой нами информации хватает, чтобы понять: и для приключенческого жанра в целом, и для самих White Birds это будет важный проект.

Во-первых, французы собираются делать игру не только для PC, но и для понятного большинства консолей. Во-вторых, это будет не чистый квест, а action/adventure — по словам Мишеля, история предполагает активные действия. Возьмем ли мы в руки шотган или гарпун, чтобы отогнать китобоев от живого острова, не сообщается. В-третьих, в **Aquarica**, как и в **Sinking Island**, явно будут какие-то махинации с водной стихией и временем, по истечении которого меняются окружающие условия. Мишель: «Хотя и в игре, и в фильме есть сцены на большой земле, в основном у нас везде вода: **Aquarica** начинается в маленькой гавани, заканчивается — на островах посреди океана, при этом есть и парусный спорт, и морская охота, и дайвинг. Жители островов — люди особенные, они могут, например, долгое время оставаться под водой. Наконец, в игре меня-

ется климат: сначала вокруг тропики, а по мере продвижения «островов» на север становится все холоднее и холоднее».

Что касается самой истории, то известно, что в основу игры будет положен сценарий фильма, а не наоборот. Разница лишь в том, что в игровой вариации действие, по понятным причинам, больше сосредоточено вокруг подчиненного нам главного героя.

Сокаль с Шуйтьеном допишут сценарий в октябре, тогда же появится дебютный двухминутный трейлер по фильму. Весной-летом 2009 года начнутся съемки картины, а ближе к осени закончатся работы над гейм-дизайном. И только через год после этого планируется одновременный релиз анимационного фильма и игры. Нам с вами пока остается лишь завороченно смотреть на эскизы, которые White Birds прислали в нашу редакцию по большой дружбе.



White Birds в нашем интервью: «Мы стремимся к инновациям настолько, насколько это возможно. Будь мы слышны консервативны, делали бы бесконечные продолжения **Syberia**».



В погоне за «живыми островами» китобои снарядят субмарину «Крб».

ЖАНР: КВЕСТ

ИЗДАТЕЛЬ: NISIO APPLICATION

РАЗРАБОТЧИК: GAME CONSULTING

ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2008 ГОДА

Относясь формально к классическим французским point & click-квестам, **Mozart: The Last Secret** положительно выделяется на общем фоне. Прежде всего, тематикой. Вместо традиционного поиска мистических артефактов, путешествий во времени, детективных расследований и вольных заигрываний с историей нам предлагают почувствовать себя Моцартом. Но не просто гениальным композитором, а Моцартом-масоном. И что самое главное — за основу **Game Consulting** взяли не очередные бредовые инсинуации, на которые так богата это скользящая масонская тематика, а реальные исторические факты. Великий композитор действительно был масоном, прошедшим официальное посвящение в возрасте 28 лет. Но уже с 12 лет он находился под покровительством известного масона Доктора Месмера, а в 16 лет писал вещи, основанные на секретных, доступных только членам братства текстах. Многие биографы считают, что три своих великих произведения — «Милосердие Тита», «Волшебную флейту» и «Реквием» — Вольфганг Амадей создал в первую очередь для «вольных каменщиков», оставив в них зашифрованные послания. Композитор посещал множество масонских лож в Европе, в том числе в Праге, где во время одного из таких визитов начинался **Mozart: The Last Secret**.

В масонской истории Моцарта есть много темных пятен, которые **Game Consulting** используют для того, чтобы выстроить собственную теорию заговора. Как сообщал нам управляющий директор студии Николай Бонвале, это не столько игра о частной жизни великого композитора, сколько



история о большой политике и роли личности в ней. Тут авторы позволили себе некоторые вольности, но, по большому счету, они основаны на реальных исследованиях и предположениях, высказываемых биографами Моцарта.

По ходу прохождения мы встретим несколько реальных исторических фигур, в том числе императора Священной Римской империи Иосифа II и другого великого композитора — Йозефа Гайдна (который тоже был масоном). Местом действия будет исключительно Прага, и тут Моцарта будет бросать по всему городу: он посетит мест Чарльза, знаменитую Пражскую оперу, королевский дворец.

Вторая ключевая особенность **Mozart: The Last Secret**, естественно, связана с основным занятием Вольфганга Амадея. Это едва ли не первый квест, где такое внимание уделено классической музыке. Здесь будет множество оригинальных музыкальных пазлов: мы будем настраивать инструменты,

корректировать ноты и даже дирижировать оркестром. Некоторые задачи связаны с использованием специального артефакта **The Book of Celestial Harmonies** (Книга божественной гармонии). Он же позволит Моцарту общаться с Гайдном и пряткрет некоторые масонские тайны.

Николай Бонвале уверяет, что для решения музыкальных паз-

лов игра не потребует каких-то особенных знаний. Но тут надо понимать: если не хотите рыскать по Сети в поисках прохождения, чтобы потом поминутно заглядывать в него, лучше все-таки подтянуть свою музыкальную грамотность и ознакомиться с творчеством едва ли не самого яркого и гениального композитора в истории. ■



Французы довольно неважно говорят про свою уникальную технологию **Interactive Matte Painting** — нечто среднее между полным 3D и статичными задниками.



Помимо музыкальных пазлов, в игре будут мини-игры и задачи, связанные с механикой и криптографией.



В **Mozart** есть даже намеки на экшен: в некоторых моментах от нас требуется проявить чудеса реважера.

P&S

ВЕРДИКТ

Во что поиграть



В ЭТОМ месяце

Подозреваем, что ответ на титульный вопрос этой регулярной колонки вы готовы дать самостоятельно. «**STALKER: Чистое небо**» вышел, и с ним все, как и предполагалось, хорошо. Рецензия, которая подтверждает все обещания (и за которой мы специально ездили в Киев), скорее символический момент. «Чистое небо» — это «Стакер», каким он должен был быть с самого начала: sandbox, войны группировок, работающая экономическая система, объемный свет. Но есть один очень важный момент — в «Чистом небе» нужно играть именно сегодня, осенью 2008 года. Потому что совсем скоро сюда придет **Far Cry 2**, и проект **GSC** при всем желании не сможет конкурировать с многомиллионным монстром **Ubisoft Montreal**. Мы искренне любим «Стакера», Зону и артефакты, поэтому очень надеемся, что больше приквелов и аддонов не будет. **GSC** пора садиться за полноценную вторую часть.

Аналогичным образом **Space Siege** оказался тем, чем и думалось: экшн-RPG для неприхотливых. Тейлор прекрасно понимает, что скатки и даже сравнения с полновесными ролевыми играми его проекту не пережить, поэтому очень правильно выпустил свою игру о дружбе человека и робота сейчас, в начале сезона.

GTR: Evolution — серьезная гонка с позавчерашней графикой и последняя игра **SimBin** на старом движке, которой мы ставим приличные оценки. Ездить все еще интересно, но шведам пора бы устыдиться собственной картинки. Что они, похоже, уже сделали — их новый проект (пока что эксклюзив для Xbox 360) выстроен на технологиях нового поколения.

Ну и, наконец, в этом месяце наступил какой-то праздник на улице любителей квестов. «**Дилемма 2**», **Nikopol: Secrets of the Immortals**, **The Abbey** — три игры в трех разных декорациях (киберпанк, парижский декаданс и католическое аббатство). Мы даже учились по этому поводу исследование всего жанра (см. «В центре внимания»).

На этом в сентябре все, но, пожалуйста, не расстраивайтесь — со следующего месяца названий в этой рубрике станет гораздо больше.

Олег Ставицкий, редактор

MARINE SHARPSHOOTER 4: LOCKED AND LOADED

- Жанр: бюджетный шутер
- Издатель/разработчик: Grove Games
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 2 GB ГП, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Признаемся честно: мы тут, в редакции, очень любим игры серии **Marine Sharpshooter**. Еще бы, ведь это уникальный аналог дешевых американских боевиков, это то, что еще больше роднит игры и киноиндустрию, это, в конце концов, несколько часов концентрированного идиотизма. Вы только вдумайтесь: двое спецназовцев самозабвенно вырезают сотни террористов по всему миру, в очередной раз спасая цивилизацию от ядерной войны, — ну где еще такое сегодня увидишь?

Тем не менее наша любовь к серии не настолько сильна, чтобы мы могли с удовольствием в нее играть. Дело тут, конечно, в том, что качество игр было и остается ожидаемо низким. Четвертая часть, например, получилась еще хуже третьей: если в прошлый раз разработчики предприняли вялую попытку подделаться под актуальные экшен-тренды (отсутствие аптечек, автоматического восстановления здоровья, возможность отдавать контекстно-зависимые приказы напарнику — в общем, вы в курсе), то теперь все вернулось на круги своя и теперь перед нами снова духовно скудный и технологически устаревший боевик образца конца 90-х.

Итак, два храбрых американских воина против всех сил мирового террора разом. Расклад сил неравный — всем известно, что два солдата армии США способны в считанные часы героически убить всех несогласных. Так оно и получается — нам предстоит с триумфом пройти через Иран, Северную Корею, Россию и прочие центры мирового зла. Помешать нам в этом может только одно — противники и замыслы геймдизайнеров. С первыми все ясно — они тупы как пробка, могут в упор не замечать игрока, глупо топтаться на одном месте, но уж если откроют огонь — расстреляют за несколько секунд. Поэтому лучшая тактика — выбрать в качестве оружия снайперскую винтовку и отстреливать злодеев издалека.

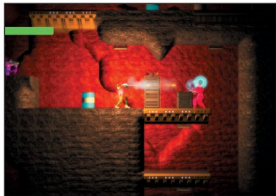
С геймдизайном сложнее — игра построена на скриптах, уровни абсолютно линейны и представляют собой цепочку последовательных событий, активируемых триггерами. Это рождает массу курьезов: вы убили всех врагов на уровне, нашли ядерную боеголовку, но при этом забыли посмотреть сцену, в которой террористы выпрыгивают из вертолета? Будете любезны вернуться и посмотреть, иначе дальше не пойдут.

Оставим в стороне рассказы про квадратную графику, корявую физику и проваливающиеся сквозь землю врагов. Признаем главное: **Marine Sharpshooter 4** — замечательная игра. Но любовать ее лучше на расстоянии. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

BIONIC COMMANDO REARMED

- Жанр: двухмерный платформер ■ Издатель: Capcom ■ Разработчик: GRIN
- Мультиплеер: no/beat
- Системные требования: 2 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео



Bionic Commando, экшен про джентльмена с железной рукой, перенесен на весну следующего года. И очень кстати — судя по тому, что мы видели на майском пресс-показе, игре не помешает пара бодящих пластических операций. Однако все желающие помахать бионической конечностью смогут сделать это уже в этом месяце благодаря **Bionic Commando Remastered** — трехмерному римейку оригинальной игры 1988 года выпуска.

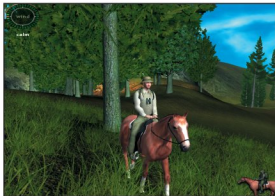
Основная заслуга переиздания в том, что с его помощью удалось показать культурологическую разницу между оригиналом и грядущим сиквелом: новый **Bionic Commando** делают шведы из **GRIN** (они же сделали и **Rearmad**), но большая часть исходных материалов попала к ним в руки из архивов **Capcom**. Отсюда — нарочито бредовый сюжет про то, как клон Гитлера (в английской версии его переименовали в генералиссимуса Киллта; то же имя фигурирует и в римейке) в недалеком будущем пошел войной на цивилизованный мир, а также характерный визуальный стиль скриптовых сцен, оформленных в виде комиксов. Так что готовьтесь к встрече с гигантскими роботами и рыцарьбордами генералами с лебедями на касках.

А вот игровой процесс как раз не изменился совершенно, поэтому у нас тут классический двухмерный платформер про элитного солдата Натана Спенсера, который умеет все на свете, но не обучен прыгать. Поэтому, чтобы забраться на любую, даже метровую высоту возвышенность, он использует свою бионическую руку. Ею он цепляется за потолки, подтягивается, перепрыгивает через ямы с шипами и швыряется бочками. На этом построена вся игра. Ужасняясь в акробатике и постреливая в редких врагов, мы движемся от стартовой точки уровня к комнате, где нас ожидает босс. Последние встречаются на каждом этапе, и у каждого — свои слабые места, которые еще нужно отыскать. Чтобы получить подсказку, надо решить нехитрую головоломку. Схема прохождения на протяжении всей игры остается практически неизменной, и это очень печально: трудолюбивые шведские разработчики не поленились придумать свой графический стиль, приукрасили нестыдный физический движок от AGEIA, а вот внести изменения в поросшую былым игровую механику не решились (или издатель не позволил, не знаем). Отсюда — прескверная ситуация: нас отчаянно пытаются развлечь, а никакого веселья не случается. И если это была попытка привлечь внимание к сиквелу, то она, похоже, провалилась. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

HUNTING UNLIMITED 2009

- Жанр: генцид оленей ■ Издатель: ValuSoft ■ Разработчик: SCS Software
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1.4 (2) ГГц, 256 (512) МБ, 64 (128) Мб видео



В консервативном жанре охотничьих симуляторов наиболее показательной для нас является серия **Hunting Unlimited**. Конкуренты в лице **Bass Pro Shops** и **Cabela's** из года в год стараются хоть как-то совершенствовать свои игры: дорабатывают дизайн, добавляют новые спецэффекты, меняют условия охоты — то есть растут, хоть и очень медленно. К тому же за этими сериями стоит одноименные розничные сети охотничьих магазинов, а значит, волей-неволей приходится держать марку.

В **Hunting Unlimited** ничего такого нет. Из года в год упорно выпускается один и тот же несвежий продукт. Кроме шуток, запустив игру, мы очень долго сомневались, что к нам в руки попал именно **Hunting Unlimited 2009**, а не **Hunting Unlimited 4** — до того они похожи. Те же карты, та же графика, те же звуки, и даже мелодия в главном меню — и та не изменилась. После долгого и упорного поиска различий нам все-таки удалось отследить историю «развития» серии за минувшие три года. Итак, внимание: помимо стандартных новых карт и видов вооружений, в игру добавили возможность охоты на слонов и индеек, а также новое средство передвижения — лошади! Здорово, правда?

На самом деле объясняется все очень просто, достаточно лишь взглянуть на имя компании-разработчика: **SCS Software** известны именно своим талантом продавать один и те же игры под разными именами — вспомните хотя бы их серию **18 Wheels of Steel**. Остается только позавидовать дарованию этих людей.

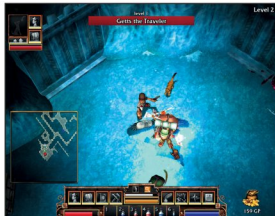
Если вам все еще интересно узнать про геймплей **Hunting Unlimited 2009**, спешим удовлетворить ваше любопытство. Как и во всех симуляторах охоты, игровой процесс здесь поделен на две части: выселживание жертв и их отстрел. Причем первая фаза занимает гораздо больше времени, чем вторая: животные сливаются с ландшафтом, убегают от охотника и всегда расположены очень далеко от вашей стартовой позиции. В вашем арсенале есть уйма различных приманок, маскировочных аэрозолей и прочих охотничьих гаджетов, но ни один из них, кажется, не работает — реакция в каждом случае одна и та же. Поэтому самая лучшая тактика здесь такая: подкрасться к жертве на минимальное расстояние, после чего как можно быстрее расстрелять. После этого можете с чистой совестью удалять игру и спокойно ждать еще год: может, в следующий раз будет что-то новенькое. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **1.5**



FATE: UNDISCOVERED REALMS

- Жанр: Diablo в шпигле ■ Издатель/разработчик: WildTangent Game Studios
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 800 МГц (1 ГГц), 256 (512) МБ, 64 (128) МБ видео



Если вы думаете, что ни одной игре в жанре «клон Diablo» вас уже не удивит, то крупно ошибаетесь. Главное условие — наличие чувства юмора и самиронии. Оригинальный Fate 2005 года выпуска (не путать с одноименными играми 2003 и 1997 годов соответственно) был как раз таким скромным Diablo-клоном, который не прочь посямется и поиничать над собой и жанровыми стандартами. Одного из авторов игры, Тревиса Балдри, вскоре переманили во Flagship Studios руководить разработкой над ролевой игрой Mythos, ныне находящейся на грани закрытия. И вот буквально только что вышло продолжение Fate: Undiscovered Realms, которое лишь закрепляет репутацию проекта.

В игре появились два новых города с разными климатическими условиями, новые предметы, монстры, новые типы квестов, но основа осталась прежней. Это концентрированный первый Diablo, где пропугаете подземелье, поделенное на десятки уровней, уютно расположитесь прямо в деревне. Последняя доверку набита торговыми всех мастей и страждущими, потерявшими в катакомбах вещицы или родственников. Расписание занятий традиционно: мы последовательно зачищаем казематы, собираем всякое, растем в уровнях, развиваем четыре привычных параметра, периодически через портал бегаем в город на базар, чтобы продать, придется, починить, сдать квест и сделать еще тысячу дел, привычных для рядового спасителя человечества. Что же во всем этом такого веселого?

Во-первых, здесь совершенно нехарактерная для подобных игр мультиязычная графика. Во-вторых, при генерации персонажа можно сделать кого угодно, хоть Гарри Поттера с татуировками на лице, хоть разудалого панка, хоть седого старца-волхва. В-третьих, среди раздатчиков квестов попадаются следующие экземпляры: дама в пижаме, лошадь и огромная горилла по имени Иван. Давно ли вы были на побегушках у лошади?

Наконец, самое главное: вы действуете не один. В качестве помощника и боевого товарища игра вполне позволяет выбрать собаку или кошку, чтобы назвать ее именем своего домашнего любимца и всю игру слышать до боли знакомое урчание. Мало того, кормить животное нужно рыбой, для чего у торговцев можно купить удочку. Получается натуральная фантазмагория: Diablo-клон, где можно и нужно ходить на рыбалку. Причем весь этот цирк положен на реально работающую здоровую механику. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ELEMENTS OF DESTRUCTION

- Жанр: симулятор разрушения картонных домиков ■ Издатель: ValuSoft
- Разработчик: Frozen Codebase ■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть
- Системные требования: 1,2 (2) ГГц, 512 МБ (1 Гб), 128 (256) МБ видео



Взрывать дома, раскалывать землю, жечь леса — до недавних пор разрушениями такого масштаба мы могли заниматься, по сути, лишь в двух играх: сериале SimCity и интеллигентной трэш-аркаде I Was an Atomic Mutant!, в шкуре Годзиллы.

Однако теперь у нас есть пусть скучная, но альтернатива — игра Elements of Destruction от всемирной игровой богачелки ValuSoft. Сюжет показательно бредовый: безумный метеоролог превратил себя в стусок разрушающей энергии и мстит всему миру.

Играем мы за этот самый комок. Водим его по невзрачному куску земли, из которого торчат домики, криво склеенные из пары досок, самодельные деревья и пластмассовая электростанция. Если навести на них курсор, нажать левую кнопку мыши и в определенный момент отпустить — на жалкую архитектуру обрушится торнадо, молнии и землетрясения (весь наш арсенал разрушителя). Порой нужно уклоняться от военных машин, которые могут нас пристрелить, и повлечь для торнадо. Цель каждого уровня — уничтожить несколько станций, машин или домов за пару минут. А затем перейти на следующий уровень (целей четыре). Есть режим, в котором можно устраивать такой деревенный апокалипсис постоянно, и режим «на выживание», где нужно продержаться как можно дольше... до того, как законте от скуки. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

PANZER COMMAND: KHARKOV

- Жанр: стратегии ■ Издатель: Matrix Games ■ Разработчик: Koios Works
- Мультиплеер: игра по e-mail
- Системные требования: 1,2 (2,4) ГГц, 512 МБ (1 Гб), 64 МБ (256) МБ видео



В сезонном варгейме от Matrix Games нам — сюрприз! — вновь предлагают пройти кусочек Второй мировой, тысячу в крошечные иконки и бесконечные графики. Koios Works сделали уже второй клон знаменитой серии Combat Mission. Правда, если Battlefront.com в своей последней игре не поленились придумать оригинальный конфликт и обеспечить приличную картинку, то у Koios Works же все сделано строго по канонам — набившая оскомину тема (а именно — провалившиеся в 1942-м наступление советских войск под Харьковом) и квадратные солдаты.

Обнаружить в Panzer Command: Kharkov оригинальные идеи не позволяет даже использование микроскопа (разве что возможность играть в случайным образом сгенерированных кампаниях из случайным образом сгенерированных сценариев). Впрочем, это не мешает игре удовлетворять все предъявляемые к варгеймам требования — от полной исторической достоверности до крайней степени сложности. Традиционное для жанра недоулюбленное к пользователю доведено здесь до апогея — к примеру, движение отрядов можно задавать лишь по прямой (никаких вейп-пойнтов!), так что поворачивать за угол приходится вручную. — Дмитрий Карасев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.



ОХОТА НА ФУДЕРБЕРГ АРХИВЫ НКВД

Особенности игры:

- ✦ Исторический детектив в антураже третьего рейха
- ✦ Фотореалистичная графика
- ✦ Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
- ✦ Захватывающий псевдореалистичский сценарий
- ✦ Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

<http://hitlercaput.akella.com>



XIT ZONA

М.бидео Настр.Сеню!

Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.stgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, ms@akella.com; Санкт-Петербург, (812) 552-48-65, akella@mspbk.ru;
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellatoy@yandex.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellans@akella.com;
Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@yandex.ru.

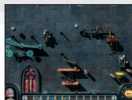
Представитель на Украине - "Фуллтрейд" - www.fulltrade.com.ua
Финанс ООО "Полит Наемники" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение издателя "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Морская Говорона, д.37, телефоны: (812) 252-48-65.



Акелла

CRAZY MACHINES 2

- Жанр: пазл ■ Издатель/разработчик: Viva Media/FAKT Software
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 2 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (256) Мб видео



В 30-е годы прошлого века американский мультипликатор (и лауреат Пулитцеровской премии) Руб Голдберг отобразил в своих работах особый вид машин. Суть в том, что невероятно сложный аппарат, зачастую собранный из подручных средств, выполняет простейшую задачу: шарик катится по желобу, падает на стол, задевает нож, перепадающий нитку воздушного шарика, над которым висит острая игла, — и все для того, чтобы включить тостер. Машин Руба Голдберга стали чуть ли не обязательным интерьером жилищ безумных ученых из американских комедий (см. «Назад в будущее»), засветились в десятках фильмов и мультфильмов, ну а первое интерактивное воплощение идеи появилось в 1992-м году и называлось **The Incredible Machine**.

Концепция оказалась на удивление живучей — строить дидактические агрегаты своими руками было куда интереснее, чем просто наблюдать за их работой. За прошедшие годы «невероятных машин» наделали на любой вкус, а сегодня у нас вышла еще одна игра в этом жанре — **Crazy Machines 2**. Теперь — с физическим движком от AGEIA.

Выглядит это так: на потрескавшейся кирпичной кладке расставлены разные полочки, висят обтянутые жутким шестернями, горки под разным наклоном, бетонные плиты и прочий строительный мусор. Все это тихо соединено и работает, если пристроить в ключевые места несколько предметов из игрового инвентаря. Конечная цель каждый раз разная: занести шарик в бассейн, отрезать игрушечному дирижаблю повисший на ниточке груз и тому подобное в том же духе. Решаются задачи методом тыка: поставили предмет — проверили, переставили — проверили снова. Физически все честно — AGEIA PhysX работает исправно. Если возникнут трудности, можно воспользоваться подсказками: почитать решение загадки, подсветить область с правильным расположением предметов или вообще решить все автоматически.

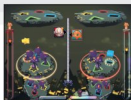
Но на все подкасок точно не хватит — пятнадцать глав (дом, университет под дождем, Греция, Россия, Карибы), в каждой по десять любопытных задачек; плюс двадцать «экспериментов» исключительно для владельцев ускорителя PhysX — этого вполне достаточно, чтобы сломать мозг. Для тех, кто сумеет пережить и это, есть редактор уровней, значительно доработанный со времен первой части.

Другая заметная метаморфоза произошла в графике. Теперь это красивейший ретро-стиль: позаржавленные полочки, отполированные граммофоны, покрытые ворсинками жгуты. Приблизив камеру вплотную, можно рассмотреть каждую мелочь. Да и музыка живая, сказочная. — **Александр Чепелев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

ROOGOO

- Жанр: головоломка ■ Издатель: SouthPeak Games
- Разработчик: Spideemonk Entertainment ■ Мультиплеер: двое на одном компьютере
- Системные требования: 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



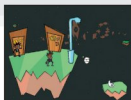
Игра **Roogoo** больше всего напоминает перенесенную на мониторы головоломку для годовалых детей: нужно пропихивать цветные фигурки (звездочки, сердечки и прочие квадратик) в отверстия разной формы. Сходство дополняется еще и тем, что главный герой здесь — пушистый и луголазый зверек. Только в ходе игры выясняется, что фигурки на самом деле — «метеориты счастья» и нашему герою нужно наловить как можно больше, чтобы спасти родную планету от погружения в хаос и уныние.

Итак, ситуация: с неба летят разной формы метеоры. Падаяют они на круглые платформы с резными отверстиями, которые нужно вращать, чтобы каждая «капля» попала в предназначенное для нее по форме отверстие. Когда метеор долетит до самого дна, нам начислят очки. С каждым новым этапом (всего их сорок четыре, фоны меняются — солнечный день, городская ночь, жерло вулкана) задана усложняющаяся: на формочках танцуют гримпы, которых нужно давить, ускоряя падение предметов, метеоры летят сразу несколько, и их скорость увеличивается. Иногда прилетает упительная бабочка, которая хватается за метеорит и тащит его обратно. Если заведемся — вырастет божьих стелек (что бы это ни значило) и уровень придется переигрывать. Впрочем, это совсем несложно — зато интересно, мило и весьма необычно. — **Александр Чепелев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

BEN THERE, DAN THAT!

- Жанр: ретропиксель ■ Издатель/разработчик: Zombie Cow Studios
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 700 МГц (1 ГГц), 64 (128) Мб, 16 (32) Мб видео



У нас есть прекрасная новость для игроков старой закалки (из тех, кому за 20) — в интернете появился презанятный инди-квест **Ben There, Dan That!**, в котором двое британских разработчиков (роли главных героев в игре исполняют они же) спародировали, кажется, все квесты от LucasArts разом. Скопировали один в один интерфейс, нарочито примитивная графика, тот же шрифт в диалогах! Сюжет по градусу бредности приближается к **Day of the Tentacle**. Героев похитили инопланетяне, и чтобы вернуться домой, они должны пропутешествовать через десяток различных измерений, а также через кладбище, наполненное зомби, и альтернативную Великобританию, которую захватила армия США (английский премьер-министр проиграл страну в «камень-ножницы-бумагу»).

Шутки, пародии и отсылки к классическим приключениям идут здесь очень плотным потоком. Не сказать, что все годы вышли гениальными (местами попадаются скучные, а иногда и просто глупые шутки), но за счет масштаба получилось очень весело. Так что посмотрите на игру стоишь. Тем более что она абсолютно бесплатна и весит всего 11 Мб. Найти ее можно на нашем диске — в разделе «Интересности». — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

Ritmix



Ritmix RF-9700

Стильный mp3-плеер

Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма
До 8 Гб памяти + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст,
FM радио, диктофон
До 22 часов работы
Габариты: 86x52x12мм
Вес: 67г

www.ritmirusia.ru
www.ritmixfun.ru

цифротекa

M.video

ТОЧКА
КАТАЛОГ ИДЕЙ И РЕШЕНИЙ

СТАРТ
СЕТЬ МАГАЗИНОВ *МакСтар*
www.startronic.ru

POLARIS
НАЦИОНАЛЬНАЯ СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ


ВЕРДИКТ
 ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР

Аномальный экшен

- **Назрев**
- GSC World Publishing
- **Разработчик**
- GSC Game World
- **Платформа**
- S.T.A.L.K.E.R.
- Fallout
- Scream Delta Force
- **Мультиплеер**
- Интернет
- Локальная сеть
- **Объем**
- Около DVD
- Сайт игры

www.stalker-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 Core 2 Duo, 2 Гб, 768 Мб видео



Алексей Моисеев

После того, как весной GSC Game World без объяснения причин объявили о переносе «Чистого неба» почти на полгода, игроки поникли головой: неужели снова начинается? Еще одной эпопеей длиною в несколько лет с постоянными обещаниями и откладываниями релиза до лучших времен, как это было с первым «Сталкером», мы бы не пережили. Сейчас, когда вы держите этот номер журнала в руках, все сомнения должны быть отброшены: «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» уже несколько дней лежит на прилавках магазинов и каждый желающий может убедиться, что не зря прождал дополнительные несколько месяцев.

Смена правил

Самое главное, что GSC удалось за этот срок, — вдохнуть в Зону жизнь. То есть симуляция была и раньше, в первой

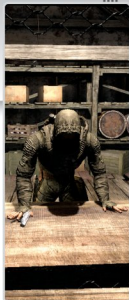
игре, но мало кто ее замечал. Можно было пройти игру от начала и до конца, так ни разу не наткнувшись ни на одно интересное событие случайного характера. Сталкеры топтались на месте, бандиты и мутанты постоянно кучковались на строго отведенных полянках и никогда не выходили за их пределы. Направляясь со свалки в сторону НИИ «Агропром», мы всегда знали, где и в каком количестве на нас нападут головорезы, а где мы напоремся на стаю кабанов или слепых псов. Мы находили трупы других персонажей, но очень редко заставляли тот момент, когда они боролись за свою жизнь. Все события как бы проходили мимо нас.

GSC разумно рассудили, что симуляция жизни в таком виде никому не нужна, ее необходимо выставить напоказ. И придумали войну группировок. С этого момента «Чистое небо» обзавелось самой настоящей, пол-

ноценной песочницей. Диспозиция сил такая: есть пять группировок, к которым можно присоединиться и, теоретически, захватить в составе одной из них контроль над Зонай. Доминирование достигается за счет захвата и удержания ключевых точек на карте. Чем больше территорий контролирует фракция, тем она сильнее и богаче.

Простейшие вроде бы правила, за тем лишь исключением, что игрок не командир отряда, а обычный рядовой. Нелзя подойти к первому попавшемуся сталкеру и сказать: «А пойдем-ка захватим вон ту насосную станцию». Можно лишь присоединиться к сформированной группе и помочь ей занять ту или иную позицию.

В Зоне есть как свои горячие точки, где грызня между группировками не затихает ни на секунду, так и относительно спокойные места, где все уже давно поделено. В первом слу-



чае наш КПК беспрестанно разрывает крики и маты воюющих, просьбы помочь удержать позицию или выбить врага с насиженного места. К этому празднику жизни вполне могут присоединиться и мутанты.

Во втором все наоборот: карта почти полностью контро-



Благодаря DirectX 10 все объекты в игре под дождем научились мокнуть. Судя по злым физиономиям сталкеров, им это не по душе.



«Сталкер» прииграет в схватке с, например, Far Cry 2, но благодаря новым эффектам игра все еще держится молодцом.

Кого хочешь выбирать

Зона поделена между восемью группировками, которые постоянно воюют между собой. Предлагаем ознакомиться, что это за группировки, где они обитают, за что борются и можно ли к ним присоединиться.



Чистое небо

База: Болота
Можно вступить: Да
Цели: Изучить Зону и не допустить повторной катастрофы, которая приведет к ее расширению. Группировка состоит главным образом из ученых. В рядах «Чистого неба» мы начинаем игру, а ее лидеры активно участвуют в сюжетных событиях. Поэтому прямой дороги к ее базе нет (только через проводника) и уничтожить ее нельзя.



Долг

База: НИИ «Агропром»
Можно вступить: Да
Цели: В идеале — уничтожить Зону. На деле же «Долг» своими постоянными вмешательствами рискует вызвать очередную катастрофу. По сути, это военизированная организация, живущая по уставу. Ее участники привыкли сначала стрелять, а потом думать. Давно и яростно враждуют с группировкой «Свобода».



Свобода

База: Темная долина
Можно вступить: Да
Цели: Традиционные анархисты, сражающиеся за свободу Зоны от официального присутствия, от чего с военными и «Долгом» не в ладах. Считают, что информацию о Зоне нельзя скрывать от людей, а все ее тайны и чудеса должны стать достоянием общечеловечности.



Бандиты

База: Свалка
Можно вступить: Да
Цели: Единой высшей цели у бандитов нет. Кто-то пришел в Зону заработать грабежом, кто-то скрывается от закона, кто-то торгует оружием. Зато есть единый принцип: жить по понятиям и плевать на всех ради собственной выгоды. Предательство и шло в ребро среди бандитов — обычное дело. Главный источник заработка — неопытные сталкеры.



Наемники

База: Отсутствует
Можно вступить: Нет
Цели: Зарабатывать деньги, занимаясь на грязную работу. Кого-то убить, кого-то захватить или кому-то помешать — стандартное для наемников дело. Действуют четко, быстро и профессионально, за что берут немалые деньги с заказчиков. Одинаково враждебны и, если угодно, дружелюбны ко всем обитателям Зоны.



Сталкеры

База: Кордон, депо НИИ «Агропром»
Можно вступить: Да
Цели: Жить в Зоне, параллельно исследуя ее, и зарабатывать на перепродаже артефактов. Это обычные люди, соблазнившиеся загадками и богатствами Зоны. Какой-то значительной силы не представляют, но друг за друга стоят горой. Ненавидят бандитов и военных. Последних на момент действия игры сумели слегка прижать.



Монолит

База: ЧАЭС
Можно вступить: Нет
Цели: Поклоняться и защищать от внешнего мира таинственный кристалл Монолит, по слухам исполняющий желания. Все обитатели Зоны считают монолитовцев помешанными и презирают. Те отвечают взаимностью и стреляют во все, что движется. Договориться с ними еще ни у кого не получилось.



Военные

База: Блокпост на Кордоне, армейские склады
Можно вступить: Нет
Цели: Препятствовать проникновению в Зону сталкеров и переправке артефактов из нее во внешний мир (и то, и другое решается взятками). Хорошо вооружены и экипированы, отчего ходят гоголем. Кое-как ладят с «Долгом» и учеными, остальных отстреливают издалека без лишних разговоров.

Для коллекционеров



Как и полагается любому приличному блокбастеру, «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» выйдет также в виде подарочного издания. В прошлом году страны СНГ получили не самый сильный набор (в отличие от Запада), но в этот раз GSC намерена реабилитироваться в глазах русскоязычных игроков. Итак, вот что они положили в пухляку коробку: карту зоны очуждения, руководство пользователя, сборник рассказов, светящийся артефакт (на батарейках), бандану, нашивку одной из группировок, бензиновую зажигалку, диск с бонус-материалами и жетон сталкера. По сравнению с прошлым годом — очень и очень неплохо.

лируется одной группировкой, которая изредка отбивается от монстров. В это спокойствие или, если хотите, уныние можно внести движение, пошатнув сложившийся баланс сил. В этом случае скучно не будет никому: нимо начнут носиться люди и мутанты, территории будут захватывать и терять над ними контроль, а мы можем аккуратно отойти в сторону и просто посмотреть, что будет. В этот момент «Чистое небо» играет само в себя и до нас ему нет никакого дела. Хотя участвовать в общем балагане, конечно, гораздо интереснее, чем быть сторонним наблюдателем.

Самое замечательное в войне группировок — то, что на нее вообще можно закрыть глаза. Эта система сделана исключи-

тельно для нашего удовольствия и небольшого заработка (за удачно отбитые атаки или захваченные точки тут приплачивают). Не хотите вылезать в конфликт? Никто не заставляет. Более того, у такого подхода есть и свой плюс: можно выполнять начальные задания всех группировок и со всеми состоять в шатких нейтральных отношениях вида: «Они по нам пальнут, мы по ним пальнем».

Обновился и искусственный интеллект обитателей Зоны. Монстры это обновление почти не затронуло, зато люди стали вести себя разумнее и агрессивнее. Теперь враги гораздо активнее используют укрытия, могут запросто обойти вас сбоку, пока их товарищи ведут огонь на подавление, и (нако-

нец-то!) гранату кинуть. С гранатами, правда, вышел небольшой прокол: уж очень метко противники их швыряют на любые расстояния и в любые укрытия. Когда за 30 метров четко в форточку заплетает пара-тройка лимонок, хочется сквозь нецензурщину прокричать по Станиславскому: «Не верю!»

Жизнь в Зоне

Играть в слове еще и потому, что сама Зона стала жестче. Было исправлено несколько существенных недостатков «Сталкера», из-за которых оригинальная игра становилась слишком легкой, а часть разработчиков в нее идей не работала.

Первое и самое важное — экономика. Раньше деньги лились нам в карманы нескончаемым потоком, даже если для этого не предпринималось особых усилий. Вещи сгужались торговцам тоннами и покупались ими по непокой цене, артефакты десятками валялись под ногами, только успевая собирать и продавать.

В «Чистом небе» с ног на голову перевернулось практически все. Полный рюкзак оружия, патронов, аптечек, водки и консервов можно сбавить в лучшем случае за две с половиной тысячи рублей. Хватает все, что плохо лежит, и тащить на продажу стало бесполезным делом. А уж возвращаться на поле боя только ради того, чтобы поднять не влезшее в рюкзаке барахло, вообще бессмысленно.

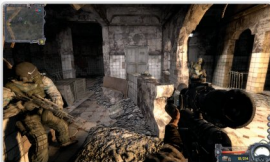
Хорошие деньги можно заработать лишь двумя способами: участвовать в войне группировок (долго и не очень выгодно) или искать артефакты. Последнее дело опасное, но весьма прибыльное. Количество артефактов в игре сильно понижено, а найти их теперь можно только и исключительно в аномалиях (если не считать того, что пару раз нам дадут артефакт в награду за выпол-

ненное задание). Более того, артефакты отныне не видны невооруженным глазом. Чтобы их подсветить, нужен хитрый детектор.

Верным признаком, что где-то рядом есть артефакт, является поле из аномалий. Ценный приз обычно лежит где-то в центре, но чтобы его получить, нужно постараться. Аномалии стали почти невидимыми, без регулярного прослушивания окружающего пространства ходить между ними опасно. И это не пустые слова: аномалии действительно стали большой проблемой. Детектор начинает пищать буквально за метр до опасного места, определить положение аномалии в пространстве с его помощью не выйдет. На глаз можно примерно определить только ее центр, но не радиус действия. Чтобы пробраться через лабиринт сверкающих и циплящих сгустков энергии, приходится двигаться с ювелирной точностью, и болт здесь (его надо бросать, чтобы разведать путь) — ваш верный друг и соратник.

Но награда того стоит: даже артефакт начального уровня продается за немалые деньги, да и прибавку к характеристикам героя дает существенную. Фактически, GSC таким образом решили сразу две проблемы: привели в чувство экономику игры и дали мотивацию лезть в самые опасные места Зоны, которые в оригинальной игре обходились широкой километровой дугой. Суть в том, что деньги в «Чистом небе» придется зарабатывать. Небо ходить в том, что найдется в рюкзаках мертвых врагов, но в таком случае прохождение станет больше похоже на пытку.

Эти изменения были бы бессмысленны, если бы заработанные потом и кровью рубли негде и некуда было бы тратить. Первая хорошая новость предназначена для тех, кого раздражало носиться за экипи-



Вместе с рабочей песочницей «Сталкер» отвечает практически всем требованиям современных шутеров.

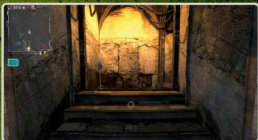


Судя по детектору, прямо в этом пылающем факеле лежит артефакт — гарантия безбедного существования для любого сталкера.

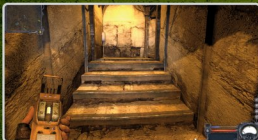
Старое и новое

К хорошему быстро привыкаешь, и уже спустя полчаса игры начинаются сомнения: а действительно ли игра выглядит лучше? В экспериментальных целях сравним картинку старой и новой игры на примере Кордона (эта локация есть в обеих версиях):

«S.T.A.L.K.E.R.»



«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»



ровкой через несколько уровней до торговца: собственные торговцы теперь есть у любой группировки, то есть практически на каждой локации. А там, где их нет, обязательно найдется проводник, готовый за не-

большую мзду мгновенно провести нас в нужное место. Так что пополнять запасы стало гораздо быстрее и удобнее.

Вторая хорошая новость всем давно известна: появилась возможность улучшать чи-

нить броню и оружие. Единственное, что было неясно: как именно это работает. Теперь все понятно — апгрейды сделаны для того, чтобы буквально пожирать все ваши сбережения с огромной скоростью. Устоять

против соблазна прикупить к оружию какой-нибудь навороченный прицел, поставить мудреный стабилизатор, увеличить емкость магазина или вообще переделать ствол под другой калибр патронов, практически



Единственный новый монстр — псевдособака, наделенная одним неприятнейшим свойством. Каким — узнаете сами.



Впереди виднеется здоровенная аномалия, внутри нее притаилось целых два артефакта. Но достать их, поверьте, будет нелегко.



Лесник — единственный персонаж, которого не хватало в первой игре. Чтобы с водкой, водкой и батоном нарезного.



Апгрейды оружия добавили «Сталкеру» необходимой глубины.

невозможно. Можно также усилить сопротивляемость брони отдельным типам воздействия или увеличить максимально переносимый в ней вес. Любый поход к механику мгновенно оборачивается ветром в карманах. Механики, кстати, специализируются на разных видах оружия или брони, то есть апгрейды у них можно все, но что-то получается лучше у одного, а что-то — у другого. В итоге даже из слабенького АК-47 можно сделать очень грозное оружие, а полностью отточенного «Винтара» вообще превращается в машину смерти.

Эволюция

Мы уже не раз писали, что «Сталкер» стал намного красивее и удобнее в обращении, и теперь готовы подтвердить сказанное. На первый взгляд, GSC не сделали ничего особенного:

прикутили несколько красивых эффектов, подтянули количество полигонов в моделях, доработали освещение да текстуры нарисовали почтёче. Движок «Сталкера» вроде бы не творит чудес, но картинка тут цельная, разнообразная, наполненная деталями.

Много нареканий вызывали КПК в целом и карта Зоны в частности. Она была неудобной и не слишком информативной. GSC четко разграничили сюжетные и дополнительные задания, нанесли на карту все ключевые точки и обитающие в них группы существ. Спланировать маршрут теперь не составляет труда: видны и сталкеры, и мутанты (не пугайтесь, случайные встречи тоже будут), и все их передвижения. Вот только собственные пометки на карту до сих пор наносить нельзя, а жаль.

Благодаря всему этому из игры исчезла некоторая неопре-

деленность с квестами. Отыные перед нами всегда есть четкая задача, цели видны на радаре, и, если уж вы взялись за какое-то задание, успешный исход дела почти всегда зависит от вас. «Почти» потому, что все-таки остались гадкие ситуации, когда свою часть сделки вы выполнили, а квест по каким-то причинам подан. Например, вас отправили бить морды бандитам, чтобы захватить контрольную точку, а дружелюбный отряд, шедший рядом, вдруг усеял пить водку и петь песни под гитару на другой стороне перевала. И никакими пинками его не заставишь сдвинуться с места. Но такие ситуации скорее исключение из правила.

Ролевую часть игры сильно подкутили по сравнению с оригиналом. Стало гораздо больше словоохотливых уникальных персонажей, готовых дать нам интересные квесты, а в полевых условиях задания выдаются либо автоматическим КПК, либо командирами отрядов.

В отличие от ролевой части, сюжет, пожалуй, является самой слабой частью игры. Он не то чтобы отвратительно плох. Но в нем нет загадки, нет интриги. Мы просто путешествуем по Зоне и вымениваем кривую информацию о местонахождении Стелка — и так до самой ЧАЭС. Каких-то существенных поворотов событий можно не ждать, а концовка так и вообще нигде не годится. Рассказывать, что вас ждет в финале путешествия, мы, конечно, не будем, но это, мягко говоря, не то, что хотелось бы увидеть. При этом те, кто не прошел оригинальный S.T.A.L.K.E.R.

до конца, не поймут тут ровным счетом ничего.



Казус с сюжетом, впрочем, не должен остановить бывалых «Сталкеров» от повторного посещения Зоны. Несмотря на то что сама история слабая, события вокруг нее разворачиваются с огромной скоростью. Дорога от болот до Чернобыльской АЭС получилась исключительной насыщенной, а новые локации (Рыжий лес, Лиманск, разрушенный госпиталь, военная база) вышли на удивление интересными. Особенно Лиманск — наш персональный фаворит. В отличие от Припяти он получился теплым, домашним и уютным.

Так или иначе, у GSC опять получилось главное: они выстроили большой, красивый, интересный мир, вдолбили в него жизнь и разрешили пережить его на свой вкус. Не каждая RPG предлагает такие возможности, какие дает в наши руки «Чистое небо».

Р.С. Рецензия, которую вы только что прочитали, написана по результатам трехдневного бдения в офисе GSC. Пройденная нами версия была полностью завершена с точки зрения контента, но еще не до конца отлажена, отчего периодически случались баги, порой весьма неприятные. Поэтому мы просто обязаны сказать следующее: оценка, которую вы видите ниже, поставлена исходя из того, что весь программный брак будет исправлен. Чем на момент написания этих строк и занимаются в GSC все, от программистов до уборщиц. ■



Трудно поверить, что эта игра сделана практически «у нас», на Украине.

✓ РЕИГРАЕМОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

«Чистое небо» с похестыми принимает звание главной игры отечественного игрового мира у своего же предшественника. Это именно тот «Сталкер», каким он задумывался изначально: с рабской психикой, открытым миром и отеческой миссией.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ВЕЛИКОЛЕПНО

Акелла

В мире Анкирии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми.

Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкирии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

Огромный волшебный мир, открытый для исследования
Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX

Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий

Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP

6 героев со своими преимуществами и недостатками

ACTION-RPG

ACTION **ASCARON** LINE

РЕКЛАМА

SACRED2

FALLEN ANGEL

© 2008 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.

Нотариальное завершение производится.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sdam.ru

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, otovaya@akella.com, Санкт-Петербург, (812) 252-48-65, akella@akella.ru

Ростов на Дону, (863) 290-78-42, akellatolov@akellatolov.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellatolov@akella.com;

Екатеринбург, (343) 207-34-42, akellatolov@akella.ru;

Предоставитель из Украины "Жульетта" - www.milkyway.com.ua

Финанс ООО "Юлтех-Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Гусарова, д.37, телефакс: (812) 252-48-65.

www.akella.com



© 2008 "ASCARON"

Настоящее!

М.Бигео

ХИТ ZONA



Акелла

Различные приказы и магические формы "COGOS", "М.Бигео", "Жульетта" и "Навигатор"

- Разработчик
BGA
- Разработчик
Gas Powered Games
- Издатель в России/палкатор
Седф Клаб
- Платформа
■ Series Dungeon Siege
■ Shadowrun
- Мультиплеер
■ Интернет
■ Локальная сеть
- Объем
Ориг. DVD
- Сайт игры
www.spaceSiege.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



расстреливаете врагов, а на экране при этом творится описанный выше беспредел. Но, конечно, Крис Тейлор не стал делать чистокровный экшен. Из него состоит процентов 80 игры. Оставшиеся 20 отведены развитию Сета Уолкера (главгероя) и робота Харен, вашего верного и единственного напарника до самого финала.

Если вы читали наш предыдущий материал, то уже знаете, что никакого опыта в игре нет, а есть запалости, вываливающиеся из врагов и разного хлама. На специальных станциях шестеренки обмениваются на апгрейды для самого Уолкера, его ору-

Алексей Моисов

SPACE SIEGE

Space Siege, как принято говорить в таких случаях, игра сложной творческой судьбы. Почти до самого релиза было толком непонятно, что же получается у студии Криса Тейлора. С одной стороны, налицо все признаки наследницы Dungeon Siege, начиная с названия и заканчивая обещаниями разработчиков по поводу сюжета, игрового процесса и моральных метаний главгероя между человечностью и кибернетикой. С другой стороны, скриншоты и видеоролики буквально кричали о том, что ролевой части и морального выбора там нет и в помине, а есть одна лишь экшен, экшен, экшен. Чаша весов покатилась в сторону второго предположения после того, как мы ознакомились с бета-версией игры (о чем и рассказали вам в позарешленном номере журнала), а сейчас настало время расставить все точки над i.

Продвинутый шутер

Приступая непосредственно к игре, первым делом понимаешь,

что точек соприкосновения у Dungeon Siege и Space Siege фактически нет, за исключением пары мелочей. Это две совершенно непохожие друг на друга игры с разной механикой и разными целевыми аудиториями. Dungeon Siege была неторопливой Action/RPG с большими локациями, кучей квестов, сотнями предметов и возможностью сколотить вокруг героя группу единомышленников. Space Siege делает ставку на яростный одиночный экшен с быстрыми перестрелками, киданием гранат и судорожными кувырканиями в попытках увернуться от вражеского огня. Вы не найдете здесь ни инвентаря, ни дополнительных заданий, ни огромных уровней, даже разговоры между героями здесь проходят без вашего участия.

Еще больше отдаляет игру от прародительницы наличие простейшей физики. В нарушение всех правил противопожарной безопасности по космическому кораблю-колонии, внутри которого мы отчаянно боремся за вы-

живание человечества, разбросано неслышанное количество взрывоопасных бочек и несколько видов газовых баллонов. Бочки и баллоны обычно аккуратно обставлены ящиками и балками разных размеров. Нетрудно догадаться, что будет, когда начнется стрельба: бочки взрываются, газовые баллоны отправляются в полет по извилистым траекториям, ящики эффектно разлетаются во все стороны.

Что самое удивительное, физика работает. Практического применения она не находит: редко когда от взрывов страдают враги, а летящие ящики вреда не наносят. Но это не мешает, подобно пироману, взрывать все, что взрывается, а потом наблюдать последствия своих действий. Просто потому, что ни один человек (мужского пола, по крайней мере) не сможет пройти мимо такого развлечения, особенно если ему за это ничего не будет.

В первые полчаса игры вообще кажется, что RPG сюда не завезли: вы бегаете по коридорам,



Игра отлично знает, за какие ниточки мужской психологии дергать. Вот это нагромождение ящиков и бочек находится здесь только для того, чтобы удовлетворить любовь человека к красным взрывам.



Интересно, сколько японских мультфильмов про трансформеров и гандамов посмотрел Крис, прежде чем приняться за Space Siege?



Таковыми терминаторами становятся к концу игры адютанты кибернетики.



Порой количество спецэффектов на экране может поспорить со статистическим скролл-шутером.

жия или робота. Еще Сету время от времени выдают очки, которые можно потратить на улучшение боевых или инженерных навыков. Предполагалось, что сочетание этих двух систем (а также имплантатов, но о них ниже) приведет к восьми возможным вариантам развития главгероя.

На деле же таких вариантов оказалось вдвое меньше. Сбор зачастей все-таки сыграл роль традиционной прокачки с набором опыта. Метаться между собой любимым и роботом не придется: к последней трети игры все же улучшения будут куплены, что в традиционных RPG означает достижение максимального уровня.

А вот очков умений на все не хватит, так что придется выбирать, как вы хотите играть: стрелять из больших пушек и принимать на грудь десятки ранен без тяжелых последствий для организма или же использовать гранаты, мины, турели и дронов разных видов.

К чему мы все это так подробно разжевываем: чуть ли не во всех интервью Крис Тейлор говорил о том, что из-за нескольких путей развития персонажа игроки захотят пройти Space Siege не один раз. И если бы упомянутые несколько путей сводились к двум вышеперечисленным (воин и инженер), то мы с Крисом ни за что бы не согласились. Но есть еще один выбор: пройти игру человеком или превратить Сета в киборга, заменив по ходу дела органические части тела на их железные аналоги.

Этот выбор оказался куда более значимым. Вот где RPG-полювина Space Siege выступает во всей красе. Кибернетики

части тела дают вроде бы не слишком большие бонусы: чуть-чуть увеличивается здоровье, скорость бега, шанс критического удара и тому подобное. Однако одновременно с их установкой открываются недоступные ранее навыки, делающие игру гораздо легче и, ближе к финалу, интереснее. Последнее обусловлено тем, что, установив железные руки и ноги, Уолкер сможет использовать самые мощные виды оружия, которые в противном случае пришлось бы пропустить.

Получается адекватный внутриигровой регулятор уровня сложности, определяющий к тому же развитие сюжета. Нам обещали ветвистую историю, завязанную на человечности главгероя. Мол, если будете использовать кибернетику, определенные персонажи изменят свое отношение к Уолкеру, отчего история может пойти в другом направлении. К релизу ветвистость рассказа сужилась до размеров небольшой рогаины: в строго отведенное время вам зададут единственный вопрос, ответ на который определит финальную часть игры. И хотя выбрать можно любой вариант, независимо от того, киборг вы или нет, любители отыгрывать роль наверняка предпочтут решение, логично сочетающееся с внешним видом героя.

Поэтому признаем небольшую реиграбельность Space Siege. Ее интересно будет пройти как минимум дважды: первый раз — киборгом с «плохой» концовкой (в кавычках потому, что она не такая уж плохая), и второй раз — человеком с неизменным хэппи-эндом,

что будет в разы сложнее, а оттого все еще увлекательнее.

Наследственность

С сожалением стоит констатировать: Крису так и не удалось избавиться от недостатков прошлых игр серии. Все, что нам не нравилось в Dungeon Siege, аккуратно перенесено и сюда.

Во-первых, как Тейлор ни убеждал всех в обратном, космический корабль, где мы проведем всю игру, оказался скучной железной коробкой. От отсека к отсеку повторяются одни и те же декорации, которые лишь каплеву разнообразия в финале. На этом фоне небольшую продолжительность игры (мы прошли ее за девять часов) воспринимать как благо: окончательно надоесть корабль все-таки не успевает.

Во-вторых, рассказывать интересные истории в Gas Powered Games так и не научились. Ну то есть как: сюжет в игре есть, и он даже вызывает кое-какой интерес. Но вокруг него сценаристы налили огромное количество бесполезной, а местами даже раздражающей мишуры. Персонажи постоянно пытаются показать нам свои характеры, Сет ведет с подругой душеспасительные беседы о прошлом, кто-то с кем-то ругается, спорит. По кораблю разбросаны КПК совершенно неизвестных нам людей, которые в записках делятся своими проблемами и планами о том, как они собираются кого-то впервые поцеловать или устроить подлый колапс на работе. Нашлось место даже истории о маленькой мертвой девочке (!) — она

время от времени бегает перед нашими глазами.

Понятно, зачем сценаристы пошли на такой шаг: вдохновлять игрока на подвиги и поддерживать жалание спасти человечество. Но получили обратный эффект: все эти истории, записки и сюжеты совершенно не вписываются в мир игры. Сравните, например, с BioShock, где этот прием использовался правильно: там каждая запись проливала толику света на сюжет и идеально вписалась на наших чувствах. В Space Siege этого нет и в помине.

В результате получаем странный парадокс: вроде бы локация и игровой процесс однообразны, а сюжет как следует не цепляет, но при этом Space Siege можно пройти два раза подряд и получить от этого удовольствие. Хотя все сводится к стрельбе, но несколько путей развития героя, регулярное изучение новых способностей и постоянное заигрывание действием на экране перебивают классические недостатки Siege-серии.

ПЕРЕВОД: Как всегда у «Софт Клуба», текст переведен очень хорошо, но с некоторыми актерами чуть не заладились. Единственный женский персонаж абсолютно будничным, можно сказать, безразличным голосом регулярно рассказывает нам вещи, которые таким голосом рассказывать никак нельзя. Плюс к этому иногда просят английские фразы, а русская речь не синхронизируется с английской. Довольно странно наблюдать за шевелящимися губами какого-нибудь персонажа, когда его голос звучит давно перестал. ■

✓ РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Перед нами наследник Siege-игр, совершенно непохожий на своих прародителей, но привнесший от них несколько досадных изъянов.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

- Написать:
 - Актёр:
 - Разработчик:
 - Издатель в России/лимитатор:
 - Актёры:
 - Платформа:
 - Мультиплеер:
 - Интернет:
 - Локальная сеть:
 - Оценки:
 - Оценки DVD:
 - Сайт игры:
- www.gt-evolution.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

GTR EVOLUTION

Игры Асанов

Осенью новая игра — летом аддон. Такого графика шведы SimBin придерживаются уже второй год подряд. Все в этой схеме хорошо, кроме одного: последние игры студии отличаются друг от друга лишь набором машин да лицензиями и используют один и тот же, порядком надоевший графический движок. Подобная размеренность некогда была общей чертой почти всех скандинавских разработчиков (и не только игровых — Volvo обновляла свой модельный ряд раз в десятилетие и только недавно окончательно рассталась с имиджем надежных, но скучных «шведских утюгов»), но сейчас и она выходит из моды. DICE демонстрирует один шедевр за другим, и даже главные экспортеры глобальных стратегий, Paradox Interactive, которым мало что угрожает, и те зашевелились. Затянувшаяся эволюция некогда лучших гонок планеты на этом фоне выглядит почти что издевательством над поклонниками жанра, которые уже отчаялись увидеть на PC серьезный автосимулятор с современной графикой.

Перманентная эволюция

Но GTR Evolution стал именно «эволюцией», а не полноконным продолжением не только из-за технической отсталости. По сути, это обычное дополнение для прошлой годней RACE 07: The Official WTCC Game, и ее обладателям даже не понадобится покупать полную версию новинки. Для них существует облегченный (и более дешевый) вариант, требующий для работы только установленного на жестком диске оригинала. Для нас с вами об этом способа равнодушие, ведь в сам RACE 07 дополнение не вносит никаких особых изменений. Зато после его инсталляции в меню появляются несколько новых любительских классов автомобилей и целых три вариации одной трассы. И вот здесь как раз кроется то, из-за чего GTR Evolution становится привлекательной обеих частей RACE.

SimBin, несмотря на небрежное отношение к внешнему виду своих игр, до сих пор отлично знают, где у адептов жанра находятся главные центры удовольствия, и умеют воздействовать на них. Самой популярной и удач-



ной игре в линейке студии — GTR 2: FIA GT Racing Game — исполнилось уже два года, а продолжение если и будет, то не скоро (почти все ответственные за игру люди теперь работают в Blimey! Games). Почему бы тогда не добавить стремительные GT-автомобили из GTR 2 в более свежую RACE 07? Таким образом, автопарк игры пополнился двумя десятками быстрых и мощных авто, которые заметно отличаются от сравнительно медленных кузовных туринг-каров. Причем достигнуто это не простой «пересадкой органов» из одной игры в другую. Большинство моделей выполнены с нуля, а те, что перекочевали из GTR 2, обзавелись новым звуком и физикой.

Хотя большинство новых машин участвуют в первенстве FIA GT (Aston Martin DBR 9, Chevrolet Corvette C6 и др.), лицензии са-

мого чемпионата здесь нет. Не ясно, почему так получилось — условия соглашения с FIA не позволяют или это решение самих SimBin, но у такого шага есть свои плюсы и минусы. Главное разочарование — отсутствие болидов «Феррари», «Мазерати» и «Порше», правами на них (в отрыве от лицензии FIA GT) шведы не располагают. Но недовольство гандов, разработчики на радость эстетам выкатили целый гараж мелкосерийной экзотики. Слышали вы когда-нибудь о Gumpert Apollo, SunRed SR2, Marcos MarcoRelly GTS или Koenigsegg CCG? А это, между прочим, абсолютно реальные гоночные автомобили, некоторые из них выступают в национальных чемпионатах, а другие существуют только в единственном экземпляре. И без того разнообразная RACE 07 теперь стала практически безграничной:



Гоняться на машинах разных классов невероятно интересно, потому что самая главная сложность здесь — сама трасса.



О том, как тут обгонять, архитекторы 1920-х явно думали в последней очереди.

два вида открытых «Формул», два сезона кузовного WTCC (чемпионат 2008 почему-то проигнорировали), родстеры, прототипы и четыре класса GT. И уж совсем неожиданный подарок — четыре дорожных спорткара, среди которых есть и ультрамодное купе Audi R8.

Зеленый ад

Дух консольной **Gran Turismo** чувствуется не только в выборе машин. Новая трасса всего одна, зато какая! GTR Evolution стала первой за многие годы PC-игрой, в которой представлена Нордшляйфе («Северная петля») — длинный, исторический вариант немецкого автодрома Нюрбургринг протяженностью

«Нюрбургринг», но легендарный «Зеленый ад» (это название прижилось с легкой руки трехкратного чемпиона F1 Джеки Стюарта) не утратил своей популярности. Сегодня трасса благодаря своей сложности часто используется автопроизводителями как тестовый маршрут, а несколько раз в год на ней проходят гонки на выносливость. Стартуют в них совершенно разные экипажи — от малолитражных Mini-Cooper до 600-сильных гоночных Porsche и BMW.

В GTR Evolution по Нордшляйфе можно не только прокатиться (трасса сама по себе настолько сложна, что даже заезд в одиночку, без соперников, здесь получится очень интересным), но и самим устроить что-нибудь подобное. Опция Car Filter, достав-



более 20 км. Эта трасса заслуженно считается самым сложным, опасным и интересным гоночным маршрутом из всех ныне существующих. Вплоть до конца 70-х (сам автодром построен в 1927-м) здесь проводились этапы «Формулы-1», но уже тогда трасса не соответствовала никаким нормам безопасности (вековые сосны росли в нескольких метрах от дорожного полотна и далеко не везде были от него отгорожены), считалась слишком узкой, длинной и неудобной для зрителей. В 1984-м рядом с Нордшляйфе построили современное гоночное кольцо

с еще от RACE 07, позволяет миксовать классы выходящих на старт автомобилей как угодно. Так что опытным путем проверить, обгонит ли BMW M3 1987 года современный Dodge Viper, будет проще простого. И ответ, возможно, окажется вовсе не таким очевидным, как можно было подумать. На узкой и извилистой асфальтовой полоске «Северной петли» почти все решает мастерство пилота, а не лошадиные силы. За один круг здесь предстоит одолеть более сотни поворотов, среди которых не найдется и двух одинаковых. Пологие, слепые, профилированные (в том

The Lord of the Ring

Далеко не все знают, что большую часть года «Северная петля» Нюрбургринга открыта для публики. И если зимой делать там толком нечего (в горах редкая зима обходится без снега), то в теплое время года трасса превращается в настоящую Мекку для поклонников автоспорта. Там ежегодно проводится музыкальный фестиваль под открытым небом Rock-am-Ring, где выступают группы первой величины, а в остальные дни стартуют множество любительских и профессиональных гонок. В свободные от гоночной суеты дни профессионалы из гоночной школы BMW катают всех желающих на мощных BMW M5 (цена вопроса — 185 евро). Но самый заманчивый из всех аттракционов,



ради которого многие и приезжают в Нюрбург на своих машинах, — возможность проехать по легендарной трассе на собственном (или взятом напрокат) автомобиле или мотоцикле. Один круг по трассе стоит всего 21 евро, то есть примерно столько же, сколько коробка с игрой GTR Evolution.

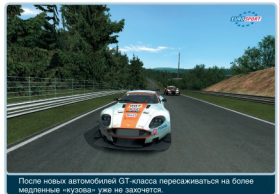
числе выложенная бетоном «карусель»), с трамплинами и спусками — здесь есть все. Длинная прямая всего одна, но расстояние там такое, что, кажется, можно взлететь.

Сохранять концентрацию на каждом круге невероятно сложно, как и остаться равнодушным к этой неповторимой трассе. Недаром еще один чемпион прошлого — Нини Лауда, однажды чуть не сгоревший там за рулем своей «Феррари», — сказал про нее буквально следующее: «Если вам нравится Нюрбургринг, значит, вы либо дурак, либо ехали недостаточно быстро».

Ровно в тот момент, когда нам в редакцию приехала пресс-версия GTR Evolution, SimBin совместно с Atari анонсировали **RACE Pro**. Эта игра выдает осязание на Xbox 360 и представляет собой next-gen-версию GTR Evolution, которая работает на давно ожидаемом движке Lizard. Нет никаких сомнений, что чуть позже новая технология достигнется и PC, но от SimBin мы, признаться, такого не ожидали. В любом случае, если следующая компьютерная игра шведов будет игнорировать их консольные достижения, наша оценка будет куда ниже. ■



Любительное шоу-кай от SimBin: продавать рекламное место на виртуальных автомобилях реальным спонсорам.



После новых автомобилей GT-класса переключаться на более медленные «кузова» уже не захочется.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Несмотря на прозоленную картинку, GTR Evolution все еще хороший автосимулятор. И это единственная возможность для владельцев PC присоединиться к легендарной трассе Нюрбургринг.

ГЕИММЕЛЕЙ

★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

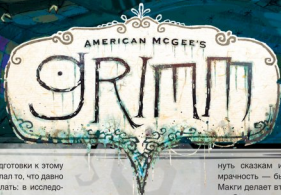
ХОРОШО

Олег Станевич

- **Назвать**
GameTap
- **Разработчик**
Brady Games
- **Платформа**
■ American McGee's Alice
■ Katamari Damacy (PS2, Xbox 360, PSP)
- **Мультиплеер**
Отсутствует
- **Объем**
~180 Мб с официального сайта
- **Сайт игры**
www.gameTap.com/r/m

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2.4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 1 Гб, 256 Мб видео



В рамках подготовки к этому материалу я сделал то, что давно нужно было сделать: в исследовательских целях установил и провел несколько часов с American McGee's Alice. Этот маленький эксперимент подтвердил самые худшие опасения: Американ Макги действительно не умеет делать игры. И даже Alice, его главная работа, — это хромоногий и совершенно безыскусный платформер. Основная проблема Американа Макги (и, как следствие, всех его игр) в том, что он почему-то решил, будто является талантливым геймдизайнером. А на самом деле он талантливый арт-директор. Этого не отнять: и Alice, и American McGee's Grimm — игры с визуальной точки зрения

выдающиеся. Еще до того, как слово «эм» выучили ведущие центральных телеканалов, Макги додумался сделать компьютерную игру, где Алиса ходила в зиплайном кровью фартуке и резала сказочных персонажей кухонным тесаком.

Об Alice за прошедшие восемь лет остались только светлые воспоминания, чего нельзя сказать о самом Макги, который за это время переехал в Китай и выпустил American McGee's Bad Day L.A. American McGee's Grimm — это, казалось бы, возвращение в форму. Арт, скриншоты, самая идея — вер-

нуть сказкам их изначальную мрачность — было похоже, что Макги делает вторую «Алису».

Самое печальное, что так оно и есть. Grimm — примитивнейший платформер с выдающимся арт-дирекшеном. Здешняя механика укладывается ровно в одно действие: вы мчитесь на окружающую действительность. Главным герой — коренастый гном по имени Grimm — носится по уровням и поливает все вокруг себя своей ядовитой уриной. Реальность от этого ожидаемым образом скурживается, темнеет, вянет и идет пятнами. Единственная тонкость во всем этом украдена из гениальной японской игры Katamari Damacy. Вы не можете очертить любой объект дей-

ствительности, начинать нужно с маленьких — клумб, лавок и грибов, постепенно переходя на деревья, дома и, в конечном итоге, персонажей. Точно так же в Katamari: там требовалось наматывать на маленький липкий шар все вокруг, и сразу браться на супермаркет было нельзя — все начиналось со скрепок.

Самое интересное в Grimm — наблюдать за тем, как с каждым вашим движением преобразуется окружающий мир: деревья усыхают, у часов с кукушкой от-



Очень сильно упростила игру, Макги забавно подсвечивает ключевые элементы уровня и поясняет, когда вы сможете их преобразить.



Местами Grimm сильно напоминает гомокибернетическую версию Alice, и тогда Макги становится даже жалко — он явно скучает по собственному успеху.

растают клыки, персонажи покрываются какими-то струпами и начинают лупить друг друга по голове, птички оборачиваются демоническими летучими мышами. Магги действительно сочинил ловкий визуальный прием, но, к сожалению, он не тянет на себе целую игру.

Потому что все остальное — плохо, плохо, плохо. Здесь нет физики, нет абсолютно никаких интересных деталей, бонусов, нет вообще ничего. К тому же у Магги не все в порядке с чувством юмора: единственный удар, которым обладает Гримм, называется butt stomp (удар задницей), и шутики тут в основном физиологического свойства.

Наконец, концептуальная идея — возвращение сказкам изначальной мрачности — тоже отработана вполсилы. Братья Гримм и вправду коллекционировали народный фольклор, и то, что сегодня напечатано в наших детских книгах, — мягко говоря, не те сказки, которые рассказывали детям на ночь в средневековье. Но Магги воспринимает эту тему слишком буквально: вы меняете только форму, а не сюжет. Игра действительно рассказывает две версии сказки: добрую и злую, но отличаются они только тем, что во втором случае все персонажи выглядят так, как на окрестных скрипидотках. Сюжет остается прежним. Так Гримм теряет свою последнюю ценность — культурологическую.

■■■

Видимо, это наша последняя встреча с Гримм. На момент написания данных строк вышло уже два эпизода: *A Boy Learns What Fear Is* («Сказка о том, кто ходил страху учиться») и *Little Red Riding Hood* («Красная шапочка»). Краткое содержание грядущих серий смотрите в нашем кратком путеводителе справа.

P.S. Издатель Гримм, компания GameTap, выставлена на продажу, поэтому у нас есть большие сомнения, что второй и третий сезон Гримм (запланированы на осень 2008-го и начало 2009 года соответственно) увидят свет. ■

The Fisherman and His Wife



Релиз 14 августа. В русском переводе — «О рыбаке и его жене», в России известна благодаря пересказу Пушкина как «Сказка о рыбаке и рыбке». Сюжет идентичен, только роль золотой рыбки исполняет обычная говорящая камбалка.

Puss in Boots



Релиз 21 августа. Самый обычный «Кот в сапогах» Шарля Перро, которого Магги по-чому-то приписал к сказкам братьев Гримм. Сюжет можно и не пересказывать: давшийся в наследство одному из братьев говорящий кот в сапогах приносит себе и своему хозяину счастье.

The Girl without Hands



Релиз 28 августа. В русском переводе — «Девушка без рук». В рамках исполнения долга перед дьяволом крестьянин отрубает дочери руки, после чего та отправляется скитаться по свету и в результате череды злоключений обретает мужа, сына и серебряные (а потом и настоящие) руки.

Godfather Death



Релиз 4 сентября. Русский вариант — «Смерть в кумовьях». Человеку в крестники достается Смерть, которая делает из него знаменитого лекаря, при этом наказав не перечить ее решениям. Но он, разумеется, перечит. Не без кровавых последствий.

The Devil and His Three Golden Hairs



Релиз 11 сентября. У нас — «Черт с тремя золотыми волосками». Родившийся в рубашке юноша странствует по свету и, обходя козни со стороны короля, женится-таки на его дочери (попутно побывав в аду).

The Beauty and the Beast



Релиз 18 сентября. «Красавица и чудовище», у нас гораздо лучше известна как «Аленький цветочек». Ввиду некоторого недопонимания купец вынужден отослать свою младшую дочь на остров — сожительство с жутким чудовищем. Та, в общем-то, не против.

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Визуально интересный, но пустой и бес-
смысленный платформер в восьми сери-
ях. Американу Магги пора понять, что он
талантливый арт-директор, который со-
слом не умеет делать игры.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

5,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО


ВЕРДИКТ
 дождался!

ЖАНР

Письмo-кaнтинa
 нa вифетaминax

- **Назрeньe**
- **Get Game Entertainment**
- **Разpaзвeчeньe**
- **White Birds Productions**
- **Издaтeль в Poccии/пaкeтaтop**
- **Нoвый диск**
- **Пoкoлeньe**
- **Blade Runner**
- **Cерия Myst**
- **Мультиплoвoр**
- **Ocтyпaeтcя**
- **Объeм**
- **Диск DVD**
- **Cайт игpы**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 1,7 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 2,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



Шарля Бодлера — едва ли не лучший французский нео-декаданс за долгое время.

Последние романтики

В итоге декадентскими настроениями Билал заинтересовался Бенуа Сокаль. Заинтересовался настолько, что подписавшая ему **White Birds** взяла и выпустила **Nikopol: Secrets of The Immortals**. Игра Сокаля сосредоточена не на богах и их политических амбициях, а прежде всего на образе последнего романтика, который посреди тираннии, летающих пирамид и неоновых вы-

NIKOPOL

SECRETS OF THE IMMORTALS

Кирилл Волошин

Европейский комикс **Nikopol Trilogy** за авторством французского происхождения Энки Билала легко можно принять за последствие чрезмерного увлечения чистым, натуральным абсолютом. В классический киберпанк (Париж будущего, футуристические такси парят между увитыми неоном небоскребами, тирания жест, жесткое разделение на верхи и низы общества) тут добавлена натуральная египетская пирамида с командой древних божеств на борту. Анупис с головой шакала, женщина-кошка Баст, богиня радости и плодородия на фоне неона смотрятся радостно, но слегка сюрреалистично. Пирамида зависает над Елисейскими полями, египетские боги играют в «Монополию» и молча наблюдают за мельтешением фашиствующего диктатора-пророка Шубланка. А в это время другой представи-

тель древнеегипетского пантеона, Гор (гор, что с головой орла), рыщет по городу в поисках подходящего тела, чтобы, вселившись в него, победить на выборах мэра Парижа. Таковым становится тело диссидента Альсиды Никопола, у которого при падении из криогенной камеры (там он провел последние 30 лет) отвалилась нога.

Все это подано с абсолютной серьезным лицом и с серьезными дискуссиями на тему политики, философии и судеб человечества. К тому же тут есть свой, очень специфический стиль, тягучая атмосфера и то специфическое, почти иррациональное очарование, которое мы последний раз испытывали, когда Рутгер Хауэр плакал под дождем в «Бегущем по лезвию». Есть, кстати, версия, что Ридли Скотт вдохновлялся работой Билала, выпустившего

первую часть **Nikopol Trilogy** еще в 1980-м. Как бы то ни было, здесь, как и в **Blade Runner**, вся эта большая политика служит лишь фоном для рассказа о человеческих взаимоотношениях, о самых простых вещах — о праве на счастье, на любовь или хотя бы на собственное уютное одиночество в обнимку со старыми фото.

В 2004 году Билал самостоятельно экранизировал свой комикс — так появился **Immortal (ad vitam)** («Бессмертные: Война миров» в российском прокате). Действие там зачем-то перенесли в Нью-Йорк, а на первый план вышли отношения между Альсидом Никополем и синевазой девушкой Джилл, которая, как и Рэчел в **Blade Runner**, скажем так, не совсем человек. Мистика, мелодии Горана Вейвды, древние боги, робкие поцелуи, цитаты из «Цветов зла»



Джилл (которой в фильме отведена важная роль), присутствует лишь на изумительной красоты портретах.



В этом мире играют в хоккей на смерть, а урны с прахом выдаются как газировка в автоматах.



Мой отец, как всегда, выключил в моем детстве — и от этого я вырос.

Тягучий музыкальный фон игры похож на то, что мы слышали в фильме «Бессмертные: Война миров».

весок кутается в плащ с высоким воротником и рисует портреты печальных дам. Здесь же — антиквариат, благородный беспорядок в мастерской художника, древний кинопроектор, черно-белый балет на экранах футуристических телевизоров и финальное чтение Шарля Бодлера.

Сокаль снова демонстрирует идеальное чувство стиля, и сам сюжет у него сосредоточен на чем-то крупном, интимном. Первостепенное значение здесь имеют не политические интриги, а отношения отца и сына. Никопол-младший, который у Сокала стал именно художником, а не репортером, как это было у Билала, всю игру постоянно пытается увидеть папу, добраться до него. Но обстоятельства влекут его в разборки между Шубланком, Гором и Анубусом. Впрочем, и они в итоге служат лишь маской для финального поэтического дуэта отца и сына: «Я вырос себе глубокий, черный ров, / Чтоб в недрах тучные и полные улук / Улыб, на дне стихий найти последний кров / И közös простереть, изынящие от пыток».

Но не пугайтесь — при всем этом декаденте Сокаль рассказывает быструю, динамичную историю. Никопол-младший, забросив мольберт, совершает нападёжку на сына второго, «уцёрбоного», округа Парижа напрямую в Елисейский дворец. Естественно, его пытаются остановить. Поэтому Альсид постоянно прыгает или убегает от кого-то, с одинаковым рвением лезет

под землю и в морозильник для трупов, водит за нос патрули, прорывается на оружейный склад, а в двух сценах даже берет в руки снайперскую винтовку.

В жертву такой динамике были принесены встречи с различными персонажами, которые помогли бы нам лучше понять этот странный мир, глубже проникнуться его атмосферой. Сюжет крепко держит за воротник, главный герой выписан отлично, все сложносочиненная конструкция оригинала аккуратно и грамотно раскрывается с помощью роликов и каких-то записей — для крепкой увлекательной игры этого вполне достаточно.

Думай быстрее!

Главная новость состоит в том, что все это Nikol: Secrets of Immortals подает посредством стандартной Myst-образной механики, с видом от первого лица. Более того, в том, что громоздкий киберпанк и Париж будущего предстают перед нами в виде архаичного квеста, чувствуется некий вызов, осознанная художественная позиция. Сокаль словно ставит над собой и над жанром эксперимент: а что будет, если совместить классический Myst и почти стелс-экшен в футуристическом антураже?

А будет такой пиксель-хэнтинг на амфетаминах. Чтобы эксперимент прошел удачно и все осталось довольным, не пришлось изобретать велосипед: достаточно было оказалось запе-



Один из самых изящных пазлов в игре связан с тем, что у Бенуа Сокала и Энки Билала получается лучше всего, — рисованием.

реть игрока на какое-то время в замкнутом пространстве и включить секундомер. Не успели что-то вовремя сделать — вас напали, заметили или убили. Предидя естественное возмущение, спешим заверить: игра не предлагает беспорядочно перебирать все варианты и тыкать в каждый миллиметр экрана. В подавляющем большинстве случаев она прекрасно ладит с логикой и представляет собой тренажер для головного мозга: вы просто должны за отведенное время правильно оценить обстановку, успокоиться и найти единственно верное решение.

Единственная проблема во всем этом — не всегда четко работающие скрипты. Если вы умудрились взять зажигалку и зажечь ладан раньше времени, то игра изрядно попортит вам нервы, прежде чем снова позволит использовать эти два предмета. «Пиксель-хэнтинг на амфетаминах» занимает едва ли не половину игры. Все остальное время в равных пропорциях поделено между традиционным сбором предметов, классическими пазлами (дешифровка писем, манипуляции в электрических щитах) и действительно оригинальными, уникальными головоломками. Никопол-младший перепрограммирует персональные карты, самостоятельно выбирая нужный уровень доступа, разводит патрули на удобные ему позиции, использует радио, чтобы подзвать и обезвредить врага. Фантазия White Birds белт кло-

чем, но авторы никогда не выходят за рамки нормальной, осязаемой логики. Проблема просто в том, что логика эта не лежит на поверхности, тут нужно реально думать и соображать. Это не соображений немецкий жанровый представитель, с его подсказками и подсказками, это классический, жесткий и очень требовательный к ясности вашего мышления квест. При желании, конечно, можно задать авторам пару неуютных вопросов: почему, например, к Елисейскому дворцу доставили пузатые ящики, в которых так удобно прятаться?

■ ■ ■

Перед Сокалем стояла сложнейшая задача: адаптировать многогранный неоднозначный мир под реалии компьютерного квеста. Казалось, тут не обойтись без каких-то жанровых новаций, однако французы справились и без них. Nikol — сильный, интересный, но все-таки клон.

ПЕРЕВОД: Русскую версию под названием «Никопол. Бессмертные» готовили заранее, в тесном контакте с разработчиками. Получилось почти идеально: текст переведен грамотно и адекватно языковым нормам русского языка. Актеры действительно играют, а не работают дикторами, читающими текст по бумаге. Голос главного героя так и вовсе как будто записывался в какой-то парижской мастерской художника. ■

РЕЙТИНГ

✓ РЕАБИЛИТАЦИОННОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

В декадентской киберпанк Энки Билала добавлен концентрированный Бенуа Сокаль. Обойтись без жанровых новаций, зато получилось стильно, сложно и интересно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

- Название
- Автора
- Разработчик
- Издатель
- Платформа
- Звездное наследие 1: "Черная коробка"
- Мультиплеер
- Остатывает
- Количество дисков
- Цена DVD
- Сайт игры

<http://ru.wikipedia.com/Game.aspx?id=1898>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 3 ГГц, 1 Гб,
512 Мб видео

ДИЛЕММА 2

Кирилл Волошин

Обязательная программа

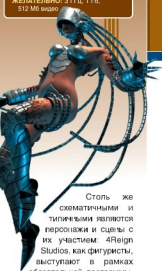
Несколько жителей города Курск в перерывах между созданием 3D-энциклопедии Курского государственного университета и разработкой казуальных пазлов умудрились сделать лучшую за последнее время (наряду с *Sublustrum*) отечественную адвенчуру. То, что наши производители способны не только на бесконечные похождения Петюки, Василь Иваныча и прочих героев русских народных анекдотов, мы убедились еще в 2005 году, когда вышла во многих смыслах примечательная игра «Звездное наследие 1: Черная коробка» от Step Creative Group. Появившаяся в конце 2006 года «Дилемма» от 4Reign Studios выдвигалась продолжением традиций «Звездного наследия» и стала вторым русским квестом, который было не стыдно показать миру. Здесь тоже была научная фантастика, метания героя между несколькими фракциями, намеки на нелинейность и активное вмешательство элементов других жанров (в

особенности файтинга и RPG). Конечно, назвать «Дилемму» выдающейся или даже хорошей игрой было нельзя, но там чувствовалась жизнь, движение, там был огонь в глазах, были реальные попытки сделать что-то действительно интересное, качественное и нетривиальное.

Потом наступила гробовая тишина. «Звездное наследие», несмотря на уютную толпу фанатов, оказалась коммерчески нерентабельным проектом, поэтому Step Creative Group не получила финансирования под сиквел и в итоге забросила серию, а весной этого года благополучно скончалась. Не было ничего слышно и о 4Reign Studios. Нам было показалось, что создание 3D-презентаций и разноцветных пазлов — вариант, который вполне устраивает курских разработчиков. Но мы их недооценили: все это время студия развивала и дорабатывала идеи, заложенные в первой части, и в итоге выпустила игру, дающую надежду на лучшее будущее отечественных квестов.

Сюжетно сиквел является прямым продолжением оригинальной истории. Главный герой, пытавшийся вспомнить все и найти свою сестру, обнаруживает себя на неизвестной космической станции в знакомом состоянии перманентной амнезии. Вскоре действие переносится на территорию Марса, где он снова мечется между двумя группировками, а те в обмен на помощь обещают пролить свет на судьбу героя и его предназначение.

Со сценарной точки зрения «Дилемма 2», мягко говоря, никак не годится. Секретные исследования на заброшенной в космосе станции, борьба за уникальный источник энергии, скрытый в недрах планеты, противостояние одуманивающего народ правительства и сопротивления, а посреди всего этого герой с уникальными генами — чувствуется, что в Курске любят и перечитывают классику научной фантастики.

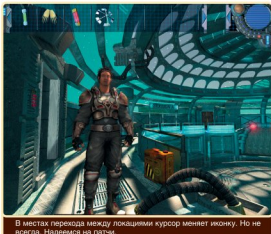


Столь же схематичными и типичными являются персонажи и сцены с их участием: 4Reign Studios, как фигуристы, выступают в рамках обязательной программы. В принципе, подавляющее большинство подобных проектов крутится вокруг одних и тех же давно записанных ходов. Так что главное — умение именно качественно, с огоньком, «откатать» классику.

И тут у «Дилеммы 2» получилось если не все, то многое. В первых, сценарий по сравнению с первой частью стал заметно



Таких эпизодов за всю игру будет три



В местах перехода между локациями курсор меняет иконку. Но не всегда. Надеемся на патч.



Некоторые сцены явно отсылают к «Обитаемому острову», а про источник энергии и гены все давно написал Франк Герберт.

динамичнее. Уже в первых локациях мы успеваем столкнуться лоб в лоб с агрессивной девушкой-киборгом и пролететь сквозь астероидный пояс. Во-вторых, радуют персонажи. Их стало меньше, чем в первой части, но они по-прежнему в телляшках. Карманный ИИ, выполняющий при герое те же функции, что и череп Морти при Безмянном (см. **Planescape: Torment**), просит достать ему плюшевого мишку в качестве собеседника, член сопротивления девушка Анжела издается прочувствованными стихами, робот-бармен Фил постоянно острит, а на просьбу дать наконец нужные данные заявляет буквально следующее: «Я дам, но имей в виду, что ты прослушал trial-версию нашего разговора».

Дух или материя?

Но все эти диалоги, сюжет и прочие «интриги» выполнены тут в лучшем случае на уровне продвинутой самодельности. Главное, чем хороша «Дилемма 2», — нелинейность, про которую забыли практически все современные качества. Как и в первой части, герой тут постоянно должен делать выбор. Начиная с глобального (к какой фракции присоединиться) и заканчивая локальными дилеммами типа «убить вставшего на пути мутанта или вывести его на разговор?» или «взорвать неприступный сейф или расшифровать его

код силой мысли?». Работа на разные фракции ведет к иной последовательности событий, встрече с другими персонажами и, естественно, к противоположным друг другу финалам. К сиевелу эта разница стала наглядной, четче, и теперь нелинейность реально работает, а не просто значится еще одной строчкой в пресс-релизе.

Но фракции — это только один пласт. У героя по-прежнему есть два параметра: дух и материя. Первый увеличивается, когда мы решаем проблемы «мирным» способом, второй — когда предпочитаем уничтожать неприятеля. В первой части многие ошибочно не заметили влияния обоих параметров на геймплей. А на самом деле игра тщательно учитывала все действия и в зависимости от того, какие показатели были выше, меняла сложность и условие задачи, доступность реплик в диалогах и в итоге выдавала один из двух финалов.

В сиквеле помимо всего этого есть еще и амулет, который как бы олицетворяет собой два возможных подхода. Он может работать в режиме телекинеза (дух) или пирокинеза (материя) и принимать непосредственное участие в нескольких ключевых сценах. Одна из них уже в первой трети идет как глобальная развилка. В зависимости от того, взорвал ли герой дверь космопорта огнем из своего чудодейственного пальчика или от-



«В нем осталось мало человеческого!» — резонно замечает про робота-бармена главный герой, который тут охотно комментирует все подряд.

крыл ее силой мысли, мы получаем два разных варианта развития событий. То есть буквально: в одном случае вы благополучно приземляетесь на Марсе, в другом — очнетесь в какой-то тюрьме, где будут другие персонажи, задания и диалоги. В игре существует четыре разных финала, и все они зависят не только от выбора фракции, но и от того, чему вы отдавали предпочтение в конкретных ситуациях — духу или материи. Такое богатство выбора позволяет говорить о второй части «Дилеммы» как о полноценной ролевой игре.

Шутером по жанровым стандартам

Но это не все, чем выделяется «Дилемма 2» на общем фоне. Вместо изощренных головоломок тут делается ставка на беспрецедентное количество мини-игр. Мы складываем шарик, управляем космическим корабликом, ловим медузу в аквариуме и чего только не делаем. Но самое главное — здесь есть... шутер. В трех сценах игра переходит на вид от первого лица, вручает герою большую пушку и заканчивает в пальцы телекинезом с пирокинезом. В пределах чистокровного квеста это выглядело бы дико, но в проекте, который стремится выйти за узкие жанровые рамки, такие схватки кажутся вполне уместными. Тем более что в двух из трех случаев успех за-

висит не столько от точности стрельбы, сколько от смекалки.

С шутером связано присутствие в игре еще одного параметра: здоровья. По ходу прохождения можно найти специальные медицинские станции, которые увеличивают запасы жизнеэнергии силы героя. А можно и не найти...

Впрочем, и любителям чистых квестов здесь тоже найдется занятие: традиционные упражнения со сбором и комбинированием предметов требуют внимательности и ясного логического мышления.

Уникальность «Дилеммы 2» еще и в том, что это чуть ли не единственная виденная нами за последнее время игра, где герой, найдя канистру или огнетушитель, не прятет их в карман, а реально несет в руках. При этом соответствующим образом меняются его анимация и скорость передвижения.

■ ■ ■

И все-таки мы имеем дело с провинциальным киберпанк-квестом. Сюжет, диалоги, картинка — все это исполнено на таком уровне, что мы не рискуем быть порекомендованы «Дилемму 2» кому-либо за пределами немногочисленной, но сплоченной группы поклонников квестов. Вместе с тем идеи и задор, заложенные в эту игру, позволяют надеяться, что 4Reign Studio не сгинут в дебрях заказов Курского государственного университета. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Уникальная комбинация квеста, ролевой игры, шутера, аркадных мини-игр. С неосторожным, вознагражденным непониманием. Если вас не пугает сюжет, написанный и разбитый-positioningами sci-fi, — добро пожаловать.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



АЛМАЗНЫЙ МЕЧ, ДЕРЕВЯННЫЙ МЕЧ

У великого Майкла Муркока и его верного последователя Андрея Саковского есть все основания со значением посмотреть в глаза Ник Перумову, автору романа «Алмазный меч, деревянный меч» (первый в цикле «Хранители мечей»). Герой с пепельными волосами, межпространственные переходы, ведущие в разные миры, коварные маги, сделавшие законных правителей своими марионетками, ботливные посланцы из ада, наконец, два мистических клинка, обладающие которыми сплит и силу, и гибель, — видно, что Ник с охоткой читал «Звизки из Мелибонэ» и другие книги муркоковской саги «Повелители мечей». Да и «Ведьмак» не прошел мимо него. Одновременная игра от «1C» и Primal Software в лучшем случае выделас сборником чужих идей: мы ждали очередное славянское Diablo без особых откровений. Однако откровения случились, хотя далеко не все из них можно назвать приятными.

Начнем все же с хорошей новости. Покойная уже Primal Software на исходе жизни смогла выдать одну новаторскую идею. Они придали свежести несущей конструкции всех подобных

проектов — боевой системе. Герой тут атакует в буквальном смысле по мановению вашей руки. Дернули мышкой вправо — он нанес круговой удар, дернули влево — оглушил врага, повел его вверх — метнул файерболл, опустили слегка вниз — и враги вокруг превратились в поджаристое барбекю. Получилось удивительно комфортно: вместо закликивания, ломания пальцев и клавиатуры посредством вытвеватых комбо или бесконечного перебора горячих клавиш мы без особого напряжения развиваем мелкую моторику рук.

А еще это, наверное, первая action/RPG, где столько внимания уделено ассасину. Практически на каждой локации есть затемненные участки, где главный герой Фесс может войти в режим тени, чтобы нанести смертоносные и коварные удары. При этом действовать нужно быстро и аккуратно — на свету вас могут тут же обнаружить и обступить с коварными намерениями, а фирменные атаки работают только в темноте.

Наконец, «Алмазный меч, деревянный меч» предлагает новаторскую систему смены класса на лету. Дело в том, что Фесс один в

трех ликах: он может быть и ассасином, и воином, и магом. Переключаться между классами можно свободно, а выучив соответствующее умение, герой научится делать это прямо в бою. Каждому классу авторы прописали ветвистое дерево навыков. И, что самое интересное, все три линейки взаимосвязаны. Тут есть общие умения, которые открываются только в том случае, если вы достигли определенных успехов в другом классе или во всех трех сразу.

А теперь новость плохая. На рекламных постерах проект называют не иначе как «ролевой игрой», а на сайте издателя в графе жанр стоит гордо «RPG». Тут хочется воскликнуть: «Прекратите сказать, Козольский!» Из «Алмазного меча, деревянного меча» не то что ролевой игры, даже ожидаемой action/RPG в традициях Diablo толком не получилось. Тут нет торговли, нет хотя бы мизерного арсенала брони и оружия, нет даже примитивных лобочных квестов, нет NPC и диалогов. А есть монорельсовый экшен, подпеленный на отдельные миры, в ходе которых нам, как правило, нужно продрааться из точки А в точку Б. Учитывая, что читавшим Перумово-

Издатель	1C
Разработчик	Primal Software
Платформа	Windows
Серия Diablo	Мультимедиа
Отсутствует	Коллекция дисков
Ориг. DVD	Сайт игры
http://www.1c.ru	

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1,5 Гб, 256 Мб видео

ва сюжет не раскроет ничего нового, а не читавших он едва ли поразит какими-то интригами, все это быстро наскучивает.

Последним гвоздем в гроб этого предприятия является дисбаланс. Авторы зачем-то сделали мага явно эффективнее остальных классов. И в итоге где-то в середине вместо воздушных тактических манипуляций с упором на уникальные приемы «тихого убийцы» мы получаем перекошенный по балансу и быстро надоедающий симулятор пироманьяка.

■ ■ ■

Primal Software, по сути, сделали расширенное технодемо возможностей новаторской боевой системы. Жаль, что вокруг нее они забыли выстроить действительно интересную сбалансированную игру. И вряд ли у них получится это сделать — компания официально объявила о своем закрытии. ■



Чувство меры отказывает и магу, и художнику: краски порой настолько яркие, что натурально режут глаза.



Загадка на внимательность: найдите тут спрятавшегося в тени Фесса.

- РЕИГРАЕМОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Полурасширенный экшен с одной завязанной идеей, безуспешно притворяющийся ролевой игрой.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★	6.0
★ ★ ★ ★ ★	6.0
★ ★ ★ ★ ★	6.0
★ ★ ★ ★ ★	6.0
★ ★ ★ ★ ★	7.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

Очки? Метла? Школа?
Настоящее волшебство – в Проклятии Эльфов!



РЕКЛАМА



© TGC – The Games Company. Developed by Silver Style Entertainment. Published by TGC – The Games Company. Distributed by ATARI. TGC – THE GAMES COMPANY Worldwide GmbH – Am Borsigturm 4-12 • 13507 Berlin. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Вестейк». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



SHATTERED SUNS

Проект **Clear Crown Studios** (уроженыч знаменитой Силиконовой долины) воспринимали как **Homeworld** с кучей необычных идей — от сражений в трех измерениях до новаторской экономической системы. В таком ракурсе игра, конечно, полностью провалилась. Правильнее было бы поставить **Shattered Suns** в один ряд с инди-разработками вроде **Defcon** или **Darwinia** — с этого ракурса она заслуживает если не восхваления, то уж как минимум шапочного знакомства.

Shattered Suns исполнена невероятно бюджетно: на каждую из трех рас здесь полагается одна (!) модель корабля, а графика и спецэффекты не соответствуют даже стандартам двенадцатилетней давности, какой уж там **Homeworld**. Сюжет про бравого космического офицера, который постепенно выбивается в brave космические генералы, подается с помощью письменных диалогов в перерыве между битвами. Говорят персонажи много, а текст идет мелким шрифтом — берегите глаза.

Сражения напоминают недавнюю **Sins of a Solar Empire** в масштабе 100 к 1. Галактика, в которой идет бой, содержит не больше десяти планет, вокруг каждой вращается несколько

спутников. Мы, в свою очередь, строим вокруг них базы, которые добывают ресурсы и обеспечивают звездолетами. Вот и все. Впрочем, корабль еще нужно создать.

И вот тут начинается самое интересное. Во-первых, забудьте про фотонные ускорители и сборку звездолета из подручных запчастей. Конструктор в **Shattered Suns** — это набор иконок внизу экрана. Хотите мощный двигатель? Выберите его, а затем впишите цифры, насколько мощным он должен быть. И так с каждой деталью, а их здесь очень много, и все — со своими характеристиками. И не забывайте, что все здесь взаимосвязано. Поставите хорошие радары — дальнобойные орудия станут бить точнее, но двигатели из-за лишнего веса будут работать хуже. Космические базы тоже, кстати, можно перестраивать на свой вкус.

При таком подходе создание новых звездолетов напоминает разгадывание математического ребуса, да и «броня уровня B» звучит не так эффектно, как, например, «плазменный нейтронный щит». Зато взамен дают полную свободу действий. В той же **Sins of a Solar Empire** вы строите игру, исходя из имеющихся в наличии кнопок. В **Shattered Suns**

сначала продумывается тактика, а потом под нее с нуля создаются подходящие исполнители.

Дополнительную пикантность происходящему придает тот факт, что ресурсы в **Shattered Suns** не сливаются в общий котел — каждая база обладает тем запасом кристаллов и руды, который смогла произвести. На месте большой флот не построишь, издали быстро не перебросишь, поэтому приходится обходиться тем, что есть.

Увы, другие новации **Clear Crown Studios** остались не при делах. Да, планеты постоянно движутся по своей орбите и тянут базы за собой, но защитные сооружения остаются при них, так что по большому счету нет никакой разницы, когда вы соберетесь атаковать. Бои вроде как должны проходить с использованием трех измерений, но на деле все сводится к обычному обмену ударами на автопилоте. Побеждает тот, кто грамотнее выбрал снаряжение.

Чего игре действительно не хватает, так это мультиплеера — бороться с живым игроком было бы куда интересней, чем с предсказуемым AI. А еще **Clear Crown Studios** не помешало бы поработать над интерфейсом, поскольку все корабли в игре на одно лицо и отличить истребитель от

- Издатель/разработчик
Clear Crown Studios
- Платформа
■ **Sins of a Solar Empire**
■ **Serie Homeworld**
- Мультиплеер
Отсутствует
- Объем
Один DVD
- Сайт игры
www.shatteredsons.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1.8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

тяжелого крейсера можно, лишь изучив список его характеристик. К тому же любая операция требует на два-три клика больше, чем нужно: чтобы запустить новый корабль, нужно сначала скомандовать ему взлететь, а потом отдать приказ «перестать следовать за базой».



У **Clear Crown** есть серьезная заявка, но оригинальную идею с «настройкой» кораблей уравнивают невыразительная графика и недружелюбный интерфейс. Но даже в нынешнем состоянии **Shattered Suns** обладает специфическим обаянием. Таким, знаете, как старые фильмы с резинowymi пришельцами и картонными кораблями.

P.S. Кстати, если **Clear Crown Studios** дозрели до патча с мультиплеером, к нашей оценке смело можно будет прибавить еще один балл. ■



В ходе кампании нам активно предлагают дополнительные миссии. Большинство сводится к популярной формуле «убей их всех».



К сожалению, визуально это даже не **Homeworld**.

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Бюджетная космическая стратегия плюс полная свобода при создании собственных кнопок. Эта игра далеко не идеальна, но если вы интересуетесь эволюцией космостратегий, то с ней стоит ознакомиться.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ДЖЕЙСОН СТАТЕМ
**СМЕРТЕЛЬНАЯ
ГОНКА**

В КИНО С 11 СЕНТЯБРЯ

www.deathracemovie.net
[WWW.DEATHRACE.SU](http://www.deathrace.su)

UNIVERSAL



THE ABBEY

Сложно представить себе ситуацию, при которой авторы многочисленных «русских квестов» вроде «Петьки и Василия Ивановича» вдруг взялись бы за рисованный квест по «Войне и миру» или, например, «Бесам». А в Испании — пожалуйста: студия **Alcachofa Soft**, которая с 1998 года выпускает не самую интеллектуальную на этой планете серию гэг-квестов **Mortadelo y Filemon («Агенты 008»)** в России, **Fred & Jeff** на Западе, взяла и выпустила игру по мотивам одного из самых важных романов XX века — «Имя розы» Умберто Эко. Для тех, кто пропустил наше первое preview, напоминаем, что это одновременно путанный детектив, глубокий исторический роман и культурологическое исследование на тему семантики, науки о знаках.

Умберто де Паз, главный человек в **Alcachofa Soft** (alcachofa по-испански — «артишок»), задумывал эту игру еще 10 лет назад, то есть похождения **Mortadelo y Filemon** были лишь способом удержаться на плаву на пути к главному проекту. И чувствуется, что за прошедшее время он все основательно продумал. Здесь очень солидное

для квеста количество сцен, локаций и персонажей. Эмилио де Паз сочинил прекрасную музыку, которую специально для проекта записал Пражский симфонический оркестр. А художники, впервые избавленные от необходимости рисовать пошленькие карикатуры, раскрасили этот мир в очень тонкие, чуть приглушенные цвета.

Но главный вопрос состоит в том, как испанцам удалось справиться с адаптацией произведения Умберто Эко под нужды рисованного квеста. **The Abbey** — не официальная игра по роману, так что сюда в первую очередь переехала детективная фабула. В отдаленном аббатстве знаменитый инквизитор Леонардо со своим юным учеником Бруно ведут расследование серии загадочных убийств монахов, попутно пытаясь сами не попасть под чью-то горячую руку. Кое-где испанцы, конечно, изменили сюжет: например, первая жертва у них не выпала из окна библиотеки, а была раздавлена массивным колоколом. Но в целом детективная интрига передана верно, так что сюжет предлагается считать главным достоинством **The Abbey**: следить за расследованием будет

особенно интересно тем, кто «Имя розы» не читал.

Влияние «большой» литературы особенно заметно в многочисленных диалогах, которые часто имеют решающее значение для продвижения по сюжету. Брат Леонардо показывает себя умным и высокообразованным собеседником, способным поддержать разговор о религии, мистике, интроспекции и особенностях грегорианского календаря. Это такой католический Шерлок Холмс: подмечает внешние вещи и убеждает особо несговорчивых персонажей.

На другом полюсе — легкая ирония и юмор, без них испанцы после **Mortadelo y Filemon**, видимо, уже не могут. К счастью, юмор тут совершенно другого порядка: еще не английский, но уже не «Очень страшное кино». Одного из самых вредных персонажей здесь зовут Умберто, старичок-садовник разговаривает с растением по имени Клотильда, а когда его же спрашивают о ростках белладонны, пускается в пространственные рассуждения о прекрасных дамах. А еще есть юный и неопытный Бруно, который постоянно примеряет роль Санчо Пансы.

- Издатель: **Синтия Соу**
- Разработчик: **Alcachofa Soft**
- Издатель в России/платформатор: **Акелла**
- Платформа: **Серия PlayStation**
- Мультиплеер: **Отсутствует**
- Количество дисков: **Один DVD**
- Сайт игры: **www.theabbey-game.com**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

■ ■ ■

А вот как квест **The Abbey** получился слишком баловным. В антураже великого романа, на фоне захватывающих церковных видов и острополитической интриги мы в который уже раз начинаем какие-то примуса и перегонные кубы, толчем ингредиенты в ступке, ворюем еду у повара и ищем, куда бы здесь пристроить веревку. Манупуляции с выбором реплик в диалогах не влияют на конечный результат, а действительно сложных пазлов почти нет. Зато есть куча технических проблем, древний пиксельхантинг и курсор, выскакивающий в пространство при переходе в некоторые локации. Горячо надеемся, что русская версия за авторством «Акеллы» будет избавлена от этих неприятностей. ■



Как квест **The Abbey** наделен единственным нетривиальным решением: необходимо постоянно взаимодействовать с Бруно.



Поразительно, но тонкий католический детектив сочинили авторы игры, которая в России проходит как «Агенты 008».

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Красивая, глубокая и довольно тонкая история, адаптированная «Имением роз» Умберто Эко. Но, к сожалению, совершенно неизобретательный квест.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0
ГРАФИКА
★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

WARFARE

Вы все еще не верите в нашу демократию?
Тогда мы идем к вам!



© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестей». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 907-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-02-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/



ВЕРДИКТ

Александр Ченелев

RS@GROMMANIA.RU

ЖАНР

Квест

STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE

EPISODE 1: HOMESTAR RUNNER

2x2, славянский аналог телеканала Adult Swim, медленно, но верно знакомит российскую аудиторию с абсурдной анимацией для взрослых («Сумасшедшие за стеклом, или Мультреальти», «Поллитровая мышь», Aqua Teen Hunger Force). Понятно, что у 2x2 сейчас хватает своих проблем в связи с повышенным вниманием Россыззащранкультуры, но им следовало бы обратить внимание на созданный в 1996 году двумя студентами из Атланты флэш-сериал **Homestar Runner**, который в странах бывшего СНГ знают приблизительно три человека (а теперь вот и двести с лишним тысяч, включая вас). Homestar Runner — это сборник едких насмешек над музыкальными деятелями, играми, фильмами и вообще любыми объектами популярной культуры. На крупнейшем киносайте imdb.com рейтинг сериала плавает в районе 8,5 баллов — по меркам IMDB, это довольно много. Существует даже онлайн-вая энциклопедия по вселенной (www.hrwiki.org).

Лирическое название **Strong Bad's Cool Game for Attractive People** («Крутая игра Злого Си-

лача для привлекательных людей») сразу настраивает на нужный лад. Это второй эпизодический проект умников из Telltale Games (см. интервью с ними в этом же номере по поводу **Wallace & Gromit's Grand Adventures**). Так что с точки зрения механики вы, думаем, знаете чего ожидать.

Strong Bad's Cool Game for Attractive People — классический point & click-кейс с мини-играми, главные достоинства которого лежат за пределами жанровых определений. В первую очередь здесь стоит ценить юмор. Первый эпизод стартует в квартире главного героя, Злого Сиача. Его голова закована в маску респирера, на его руках боксерские перчатки, из его ответов на тысячи писем поклонников он пользуется 486-м компьютером, обожает квест **Police Quest** и аркаду **Snake Boxer 5** на SNES. Характер холерический: в заставочном ролике герой разряжается упитанным музыкальным номером со словами «мой стиль, как горящий автомобиль», стучит в дверь к своему брату с просьбой «я хочу ударить тебя кулаком несколько сотен раз» и при ответе на письма вы-

смеивает иностранцев, пользуясь французским, испанским, а также нецензурной лексикой.

Выйдя из дома, герой отправляется на футбольное поле, и все наши последующие действия посвящены одной цели — сделать жизнь Homestar Runner как можно хуже. Объект ненависти нашего героя — сомнительных умственных способностей подросток с пропеллером на кепке и телосложением канадца из «Южного парка».

В стиле Злого Сиача дать неприятно обмозговать луком (дезодорант!), а пока тот будет принимать душ, выкрасть из ящичка одежду. Отрезать бензопилой голову статуе, которую соорудила воздыхательница, затем напечатать на себя получающуюся маску, пройти в ней спортивную эстафету... и проиграть. На издательствах завязан сюжет всего первого эпизода. Хотя большую часть времени мы просто ходим героем по аккуратно раскрашенной местности, хорошо знакомой поклоннику сериала, и переживаемся со встречными персонажами грязными шутками. Тут, кстати, любопыт-

- **Надатель, разработчик**
Telltale Games
- **Платформы**
■ PC
■ PS2
■ Xbox
■ Game Boy Advance
■ Wii
- **Мультиплеер**
Отсутствует
- **Объем**
~200 Мб через официальный сайт
- **Сайт игры**
www.telltalegames.com/strongbad

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1.5 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видео

ная система диалогов: мы просто задаем тему разговора, а Злой Сиач сам подбирает выражения. Сюжетная линия короткая, но если разговаривать со всеми, слушать едкие комментарии, заглядывать под корочки в поисках мануала и искать коллекционные карты, прохождение можно здорово растянуть.

■ ■ ■

Strong Bad's Cool Game for Attractive People не уступает оригинальному мультфильму ни комором, ни графикой (она тут трехмерная, но стилизация прекрасна). Удивительно, но раньше ничего такого не делали — по «Южному парку» вышли неменьшие шутеры и гонка, а по Aqua Teen Hunger Force — сборник не менее нелепых мини-игр. Традиционный квест неожиданно оказался самой безопасной территорией, и если так пойдет дальше — Telltale, похоже, ждет безобидное будущее. ■



На будущее: Homestar Runner — слева, Strong Bad — справа.



Homestar Runner неуповимо напоминает творчество режиссера Джареда Хекса («Наполеон Динамит», «Супермано»).

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Сатирический квест о жизни пуга в боксерских перчатках, который обожает ретро и абсолютное зло. От людей, возродивших Sam & Max.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

TALE OF A HERO

Tale of a Hero (в русском варианте — просто «Герой») — новый проект чехов Future Games, авторов *The Black Mirror*, *Nibiru: Age of Secrets* и чуть менее успешной *Reprobates*. После мистических и, прямо скажем, не очень оптимистичных историй они вдруг сделали разворот на 180 градусов и решили рассказать добрую, уютную и ироничную сказку.

Ближайший ориентир этой игры — стародавняя серия **Quest for Glory**, первая часть которой называлась столь же подкупающе незатейливо: **Hero's Quest**. Не по форме (у чехов чистый квест, безо всяких ролевых примесей), а по содержанию: в цент-

ре внимания здесь тоже обыкновенный молодой человек, за которого уже решили, что он герой, обзванный пачками спасть принцесс, бороться с чудищами и всячески соответствовать своему героическому имиджу. Как и у классиков, все это подано с непошлыми шутками и приятной иронией.

Есть у *Tale of a Hero* и другой ориентир — знаменитый ведьмак Геральт из Ривии. Олаф (так зовут нашего героя) тоже частенько нанимает крестьяне, чтобы избавиться от досаждающих деревням чудид. К тому же дома у него стоит книга с описанием знакомых по книгам Салковского стрелы, химеры и василиска. Но это не слепое

копирование или плагиат; *Tale of a Hero* — самодостаточный квест, который просто богат на гипертекст и иронию. Авторы намеренно смешали в одну кучу типичные клише героического фэнтези (спасение принцессы, поливание живой водой, общение с ведьмами), отсылки к Геральту, какие-то намеки на Ктулху, а сверху добавили легкого юмора и немного бытовщины, удачно уравновешивающей «героические» мотивы. Герой тут убирает грязное белье, относит тесто корзинку с пирогами, общается с ним же на предмет специфики самогоношения в сельской местности и всячески пытается убедить невесту, что спасение принцессы — не вариант «сходить налево», а исключительно акт благодарности за оказанную когда-то помощь.

Приключения под стать: древний провидец оказывается огромным ворчливым грибом по имени Микорус, которого на маленьких корабликах атакует десант слизней. Мистический дух Дымень, питающийся счастьем своих жертв, вынужден вселиться в старого петуха-маразматика, а подача живой воды в магический бассейн целиком зависит от починки системы водоснабжения. «Предсказания и грибы частенько идут

- Издатели
- Не обиделись
- Разработчики
- Future Games
- Издатель в России/локализатор
- Новый диск
- Похвальность
- Серия Quest for Glory
- Мультимедиа
- Отсутствует
- Немного дискотека
- Оценки DVD
- Сайт игры

www.futuregames.cz/taleofahero

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2.4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



Графика в игре бесконечно устарела, но нарисовано все с любовью.



Одна из немногих проблем игры — пресловутый пиксель-хэнтинг: чехи упорно отказываются от подсветки активных точек.

■ РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Ироничная история, где герой, спасая принцессу, вынужден постоянно опускаться на собственную невесту, а монстры оказываются занятыми свободными.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

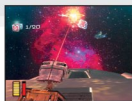
6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: (RU) (CZ) (EN)

ВАЛЛ-И (WALL-E)

■ Жанр: аркада про роботов
■ Издатель/разработчик: THQ/Heavy Iron Studios
■ Издатель в России/локализатор: 1C/rol.ru



Сезонный диснеевский мультфильм **WALL-E** неожиданно оказался антиутопией. Действие происходит в XXIX веке нашей эры. Вокруг Земли образовался хлам из бытового мусора, все разрушено, единственные выжившие — таракан да робот ВАЛЛ-И, интеллектуальный сортировщик мусора. А люди в это время летают в космосе на огромных космических кораблях. Тотальная автоматизация до того развратила их, что теперь они не вылезают из автоматических кресел. Впоследствии на корабль попадает ВАЛЛ-И и на этом фоне разгравается история любви, перемежаемая спасением рода человеческого.

Игра по мотивам приблизительно повторяет основные сюжетные моменты. Вот ВАЛЛ-И проходит тестирование на заводе изготовителя (поначалу таких мусорщиков было много, из этого потом он остался один), ищет на планете артефакты, играет в догонялки со своей возлюбленной по имени ЕВА, взбирается на корабль и сражается с роботами.

Вместе с ВАЛЛ-И нам нужно ездить по потрескавшейся серой земле, сносить квадратный мусор и швыряться им, разбивая ящики и нажимая кнопки, а также прыгать на уступы, словно завзятый скейтер. Задания почти всегда одинаковые — собрать штук пятьдесят синих пилочек и открыть дверь. Впрочем, на космическом корабле еще нужно перекидываться с агрессивными роботами-коробками и жечь их лазером.

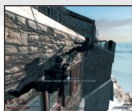
Гораздо интереснее участвовать в аркадных гоночных заездах: ЕВОЙ — летать в туннелях, уворачиваясь от огненных выхлопов, а ВАЛЛ-И — гонять по трубам, съезжать по резким склонам и перелетать по трамплинам через ущелья. Не обошлось и без традиционных забав вроде тира. Ну и немаловажный мультиплеер напоследок.

ПЕРЕВОД: Локализаторы — компания **rol.ru** — уже давно зарекомендовали себя как отличные переводчики детских книг. Вот и в этот раз все гладко и аккуратно, да и русская озвучка приятная — над ней работали те же актеры, что и над дублем мультфильма. Остались лишь мелкие шероховатости. Так, в обучающей миссии на нас сыплют советами вроде «Нажми на кнопку «лазер», чтобы активировать лазер». Да и «последний босс» отчего-то называется уровнем, где драться не надо. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2

■ Жанр: полутактический шутер ■ Издатель/разработчик: Ubisoft
■ Издатель в России/локализатор: GFI/РуссОБИ-М ■ Полная
рецензия: «Игромани» №5/2008



Серия **Rainbow Six** эволюционирует — медленно, но уверенно и, кажется, в нужном направлении. В **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2** прибавилось тактики, появился вменяемый дизайн уровней, поумневшие противники и некое подобие системы набора опыта. Такое вот движение в сторону большей серьезности очень радует — разработчики, похоже, ищут баланс между утерянкой некогда хардкорности и тотальной аркадностью, свойственной последним играм серии. Надеемся, найдут.

ПЕРЕВОД: Поскольку хороший сюжет для спецназовского боевика (пусть и такого уровня, как **Vegas 2**) является вещью сугубо необязательной, проблем с переводом у «РуссОБИ-М» не предпологалось. Серьезных недоработок, собственно, и нет, но местами выпирает какая-то топорность перевода и отдельные ляпы, плюс персонажи порой двигают губами дольше, чем говорят, но общее впечатление — строго положительное. Приятно также, что локализация сразу вышла обновленной до версии 1.2. По-настоящему расстроила только одна вещь: голос главного героя звучит так тихо, будто он связывается с нами по радию. — Артур Карлов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **8.5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

КАРМАГЕДДОН: КОЛЕСА СМЕРТИ (CARMAGEDDON TOR 2000)

■ Жанр: симулятор миссируби на колесах ■ Издатель/разработчик: SCI/Torus Games
■ Издатель в России/локализатор: Новый диск ■ Полная рецензия:
«Игромани» №9/2000



Carmageddon — одна из первых игр, где немотивированное насилие возводилось в ранг культа: обвешанные железом автомобили носились по трассам и размазывали по асфальту пешеходов со всеми анатомическими подробностями. Звезды выигрывали тремя способами: уничтожением машин соперников, уничтожением всех пешеходов или прибытием к финишу первым. Есть также миссии, которые можно проиграть, выполнив определенные задачи вроде «закидай акулу минами». Что касается **TDR 2000**, то он вышел ощутимо хуже второй части игры, но если вы не знакомы с серией, поиграть все равно стоит — сейчас вероятность появления такой игры близка к нулю.

ПЕРЕВОД: Локализация получилась противоречивая: с одной стороны, на русский переведен не только текст, но и озвучка, что сейчас встретить нечасто. Но есть и неприятные моменты: попадания обзоры вроде «ты можешь», а в описаниях машин часть текста не уместилась в отведенное ему место. Зато нет никаких проблем с совместимостью — игра, вышедшая в 2000 году, спокойно идет на современном железе, есть даже поддержка высоких разрешений. — Игорь Сердюков

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **РЕТРО**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

БЛОНДИНКА В ШОКЕ (SO BLONDE)

- Жанр: блондинка-квест
- Издатель/разработчик: Anaconda Games/Wizardbox
- Издатель в России/локализатор: Бук
- Полная рецензия: «Игромания» №6/2008



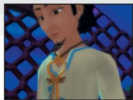
Попасть в XVII век, да еще на пиратский остров — некоторых бы это возгло в шок, но только не семнадцатилетнюю американку Сэнди Блонд. Очнувшись в результате аварии на острове, она завладела сердцем молодого губернатора, сыграла с капитаншей Морганой в литературную дуэль, забрала свой MP3-плеер из рук аборигенов и даже побывала в пещере с рыцарями, говорящими «Ни!» (большой привет поклонникам Monty Python). Самое главное — авторы сделали героиню хит и современной, но остроумной и неглупой блондинкой, которая и задочки логично решает, и за метким словом в декорате не лезет. Отличная авантюра в стиле квестов старой школы.

ПЕРЕВОД: Остроумие локализаторов проявляется уже с названия. «Блондинка в шоке» — аллюзия к фразе стилиста Сергея Зверева «Звезда в шоке!» (кстати, тут двойная игра слов — вспомните фильм «Блондинка в шоколаде»), который он вывел мозг миллионм телезрителей. Любопытное обгрызание названия *So Blonde*, которое примерно переводится как «Совсем блондинка». Умело подобран и голос главной героини — ведущая Катя Гордон вещает эротично, но без лишнего жеманства. Сам текст переведен грамотно и приятно. — Александр Чепелев



АНК 3: БИТВА БОГОВ (ANK: BATTLE OF THE GODS)

- Жанр: квест
- Издатель/разработчик: Xider Games/Deck 13
- Издатель в России/локализатор: Play Ten Interactive/Руссобит-M



Квестовая серия *Ank* обзавелась третьей частью, которая ожидаемо оказалась не хуже, но и не лучше предыдущих. На этот раз юноша Ассил и его спутница Тара спасают Египет от скандинавских богов, которым — ну надо же! — непременно нужно завоевать эту землю. Строго говоря, сюжет — самое заметное изменение по сравнению с *Ank: Heart of Osiris*. Не считая этого, перед нами все тот же «семейный» квест про Древний Египет — в меру забавный и интересный. Похорошевшая графика и анимация — исключительно за эстетов и поклонников серии. Остальным можно не беспокоиться.

ПЕРЕВОД: Русская версия от «Руссобит-M» появилась спустя более полугода после выхода игры, и мы, естественно, вправе были рассчитывать на хорошую локализацию. В результате перевод получился под стать самой игре — компетентный и качественный, но не то чтобы будоражащий воображение. В предложениях — хороший русский язык, на озвучке — нестыдные актеры, отчего сеанс игры порой напоминает просмотр качественного мультфильма в кинотеатре. Особенно блистает Тара. А вот голос Асиллы получился несколько простоватым. Но это уж если совсем придираться. — Кирилл Волошин



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций. Денная таблица состоит из двух подразделов: 1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить. 2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу». Полный список локализуемых игр и отечественных проектов, а также информация о тек локализованных/отечественных играх, что уже можно купить, мы публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS. Редакция «Игромания» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

- **Beijing 2008**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Brothers in Arms: Hell's Highway**
Рос. издатель/локализатор: Бук
- **Bus Simulator 2008**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **eXperience112**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **FlatOut: Ultimate Carnage**
Рос. издатель/локализатор: Бук
- **Need for Russia 2**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Sango 2: Война династий**
Рос. издатель/локализатор: Аелита
- **Space Siege**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Speedball 2: Спорт бесшадных**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Stronghold Crusader Extreme**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **The Sims 2: Переезд в квартиру**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Two Worlds. Game of the Year Edition**
Рос. издатель/локализатор: Аелита
- **Warhammer: Печать Хаоса. Марш разрушения**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **World of Warcraft**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб/ Blizzard Entertainment
- **Веселый повар**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Власть хаоса**
Рос. издатель/локализатор: Аелита
- **День Победы 2. План Сталина**
Рос. издатель/локализатор: 1C/ Snowball Interactive
- **Европа. Древний Рим**
Рос. издатель/локализатор: 1C/ Snowball Interactive
- **Киномагнат 2**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Насекомы. Часть 1**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Николай. Бессмертные**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Остров сокровищ: В поисках пиратского клада**
Рос. издатель/локализатор: Аелита
- **Охотник на Дракулу**
Рос. издатель/локализатор: Аелита
- **Потерянные сокровища Александрии**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Футбол: Спортивный менеджер**
Рос. издатель/локализатор: Аелита

- **Хроники Мелвина. Проклятые эльфы**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и GFI
- **Эскадрилья смерти**
Рос. издатель/локализатор: Аелита

Новые анонсы

- **Baldur's Gate 2: Тени Амна**
Дата: на объявлен © Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Baldur's Gate 2: Трон Баала**
Дата: на объявлен © Рос. издатель/локализатор: 1C
- **BattleForge**
Дата: конец 2008 © Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Dungeon Hero**
Дата: 2009 © Рос. издатель/локализатор: 1C
- **FIFA 09**
Дата: октябрь 2008 © Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Ghostbusters: The Video Game**
Дата: 2009 © Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **MySims**
Дата: 24 октября 2008 © Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Neverwinter Nights: Hordes of Underdark**
Дата: на объявлен © Рос. издатель/локализатор: 1C
- **NHL 09**
Дата: 27 октября 2008 © Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Pound of Ground: Убитые дважды**
Дата: конец 2008 © Рос. издатель/локализатор: Аелита
- **Savage 2: A Tortured Soul**
Дата: осень 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и GFI
- **Section 8**
Дата: 2009 © Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Still Life 2**
Дата: конец 2008 © Рос. издатель/локализатор: Аелита
- **Wanted! Дико Западное приключение**
Дата: осень 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и GFI
- **Warhammer Online: Age of Reckoning**
Дата: 18 сентября 2008 © Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Властелин Колец онлайн: Тени Ангмара**
Дата: осень 2008 © Рос. издатель/локализатор: 1C/TI Territory
- **Война в Галактике**
Дата: ноябрь 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и Play Ten Interactive
- **Мальчи Демтрой и дьяволы Детройта**
Дата: осень 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и Play Ten Interactive

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с сентября 2007 по август 2008

А Место	В Рост	С Название	Рейтинг	Е %
1	▲3	Call of Duty 4: Modern Warfare	7023	10,8%
2	▲1	Assassin's Creed Director's Cut Edition	6849	10,5%
3	▼2	Mass Effect	6170	9,5%
4	NEW	Devil May Cry 4	4791	7,3%
5	NEW	Alone in the Dark	3781	5,8%
6	▼1	Crysis	3613	5,5%
7		BioShock	2936	4,5%
8	▼2	The Witcher	2531	3,9%
9	▼7	King's Bounty: Легенда о рыцаре	2434	3,7%
10	▼2	Half-Life 2: Episode Two	2339	3,6%
11	▼2	Race Driver: GRID	1273	2%
12	▲8	Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды	1257	1,9%
13	▼3	Gears of War	1090	1,7%
14	▼3	Team Fortress 2	1056	1,6%
15	▼1	FIFA 08	1018	1,6%
16	▼3	Portal	928	1,4%
17	▼5	Kane & Lynch: Dead Men	925	1,4%
18	▼3	Pro Evolution Soccer 2008	882	1,4%
19	▼2	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	674	1%
20	▼2	World in Conflict	641	1%
21	▼1	Need for Speed: ProStreet	630	1%
22	▼1	Clive Barker's Jericho	571	0,9%
23		Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка	566	0,8%
24	▼3	Tyrron	457	0,7%
25	▼3	Unreal Tournament 3	455	0,7%
26	▲4	Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm	438	0,7%
27	▲4	Medieval 2: Total War — Kingdoms	388	0,6%
28	▲12	F.E.A.R.: Perseus Mandate	367	0,6%
29	▲5	Civilization 4: Beyond the Sword	373	0,6%
30	▲2	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	352	0,5%

По состоянию на 8 августа в голосовании приняло участие 14836 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Возвращение **Call of Duty 4** на вершину хит-парада вряд ли кто-то мог предугадать — настолько неожиданным оно получилось. Подвизовался анонс пятой части? Ближайшие конкуренты не выдержали проверку временем и слишком рано сдвинулись? Вероятнее все-таки второй вариант: PC-версия **Mass Effect** оказалась настолько глупой, что иначе как издевательством над игроками это не назовешь. Еще хуже получилось с **Alone in the Dark** — игра удручает своим исполнением, а патч разработчики до сих пор выпустить не потрудились. Пока что она дебютировала в хит-параде на неплохом пятом месте, а что будет дальше — посмотрим. Более свежий **Devil May Cry 4** расположился на строчку выше, и это, если честно, удивительно. Японская, типично консольная игра с большими мечами и аниме-прическами получила на PC



Call of Duty 4: Modern Warfare 10,8%



Assassin's Creed 10,5%



Mass Effect 9,5%



Devil May Cry 4 7,3%



Alone in the Dark 5,8%



Devil May Cry 4 7,3%

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромания» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с СЕНТЯБРЯ 2007 по АВГУСТ 2008. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромания» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

8 АВГУСТА результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ОКТЯБРЕ 2007 — СЕНТЯБРЕ 2008. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

очень хорошую прессу, и игрокам, судя по всему, тоже нравится. Не говоря уже про то, что ее

PC-версия получилась образцово хорошей — не тормозит и не страдает болячками, присущими

той же Mass Effect. Дальше, будем надеяться, все будет только интереснее.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Galactic Civilizations 2: Twilight of the Ancients



Рейтинг
«Мнения» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №7/2008

По мнению адептов жанра, лучше Galactic Civilizations 2 может быть только свежий аддон к Galactic Civilizations 2. Что ж, из космоса им виднее.

Соросонз * Stardock * Stardock

Devil May Cry 4



Рейтинг
«Мнения» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2008

Кичливый стиль и наивный сюжет Devil May Cry 4 могут вызвать у вас усмешку, но в сочетании с безупречным геймплеем все это удивительно складывается в цельную игру. Лучшую в своем жанре, заметим.

Скайер * Capcom * Capcom

The Witcher



Рейтинг
«Мнения» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Главное явление в жанре славянского фэнтези. По мнению CRPG-сторонников нашей редакции, игра года-2007.

CRPG * Atari * CD Projekt RED * Новый писк

Race Driver: GRID



Рейтинг
«Мнения» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №7/2008

Codemasters наконец-то нашли себе в жанре автомобильных аркад. Если вы любите простые, динамичные, но негуглые автогонки — считайте, что GRID для вас.

Автомобили * Codemasters * Codemasters

King's Bounty: Легенда о рыцаре



Рейтинг
«Мнения» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №5/2008

Эталонный пример бережного обращения с классикой и лучшей российской игрой за последние несколько лет.

RPG/Соросонз * Katauri Interactive * IC

BioShock



Рейтинг
«Мнения» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Земля/VRP * 2K Games * 2K Boston/2K Australia * IC

Call of Duty 4: Modern Warfare



Рейтинг
«Мнения» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Пиковая точка развития скримеровых шутеров. Лучше, выше и интересней некуда: жанр ушел за Crysis, но пропустить Modern Warfare — преступление.

Шутер * Activision * Infinity Ward * Новый писк

Mass Effect



Рейтинг
«Мнения» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2008

Лучшее, что случилось в жанре RPG со времен Star Wars: Knights of the Old Republic. Самая непохожая научная фантастика в компьютерных играх.

Action/RPG * Electronic Arts * BioWare/Origin Studios * IC * Новеллы Interactive

Alone in the Dark



Рейтинг
«Мнения» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Игра, когда-то открывшая миру жанр Survival Horror, спустя пятнадцать лет делает это снова. Играть обязательно, если инновации и революционный геймплей для вас вообще что-то значат.

Скримы Horror * Eden Games * Atari * Акселер

The Orange Box



Рейтинг
«Мнения» **10**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Три восхитительных игры, чья совокупная ценность превышает простую сумму составляемых. Лучший игрокмплект в новейшей игровой истории.

Шутер * Valve Software * Valve Software * Аксел

Guitar Hero 3: Legends of Rock



Рейтинг
«Мнения» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Главная игра для вечеринок, по странному стечению обстоятельств пережившая на PC. В течение сезона игры все присутствующие непременно выкидывают «козу» как минимум один раз.

Казуальнo-гит. игры * Activision * Neversoft/Aspyr * Новый писк

Assassin's Creed



Рейтинг
«Мнения» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №4/2008

Самый противоречивый блокбастер, чьи плюсы все-таки перевешивают недостатки: умно, красиво, с гражданской позицией и про паркур.

Земля * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Акселер



Ведущий рубрики:
Игорь Варнавский

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смс-кой на номер 1121. Сначала введите слово #games и только потом — текст самого сообщения

Вам не кажется, что конфликт в Южной Осетии очень уж напоминает сюжет первого Tom Clancy's Ghost Recon? — SMS с номера +7-916-***-74-73



Если прогнозы Клэнси продолжат сбываться, то это будет уже не endwar, а end of the world.

Напоминает, и еще как. За антироссийскую направленность Тома Клэнси у нас в стране не особенно любят, его сюжеты принято называть «бредовыми», но отказать ему в даре предвидения нельзя. В 1994 году он предсказал 11 сентября (подробнее об этом см. в «Игромании» №10/2007). В 2003-м, в игре Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder, говорилось, что Фидель Кастро умрет в 2006 году. — и в 2006-м он действительно едва не умер. В Tom Clancy's EndWar фабула следующая: из-за недооценки нефтяных запасов на планете и последовавших за этим конфликтов цена на нефть к 2014 году достигает \$200 за баррель, а к 2016-му — \$800. Что мы видим сейчас? 8 августа этого года британское исследовательское агентство The Chatham House публикует прогноз (www.chatham-house.org.uk/news/view/Id/460), согласно которому в 2013-2018 годах стоимость барреля нефти может достичь тех самых \$200. Сейчас такой прогноз мало кого может удивить, потому что цена \$200 за баррель озвучивалась не единожды (в частности, Алексеем Миллером, главой Газпрома), но полтора года назад, в момент анонса EndWar, это казалось фантастикой.

Сходство конфликта в Южной Осетии с сюжетом Ghost Recon просто поразительно: там война тоже начинается в августе 2008-го, тоже в Южной Осетии (Россия выступает против Грузии на стороне осетин), а во главе страны стоит президент Дмитрий Арватов. Правительство националистов и интервенция «мироворцев», как предсказывал Клэнси, нам, слава богу, пока не грозит, но глядя на то, с какой точностью воспроизводятся его сценарии в реальной жизни, нетрудно поверить, что и такое возможно.

Клэнси, конечно, не обладает способностями прорицателя, он просто очень внимательно читает прогнозы спецслужб, оборонных и внешнеполитических ведомств. Многие из этих прогнозов публикуются открыто,

но, кроме специалистов, их мало кто читает. Свою роль играет и случай: вряд ли хоть одна спецслужба мира могла предсказать в 2001 году (когда вышел первый Ghost Recon), что именно в августе 2008-го в Южной Осетии снова начнется война и Россия выступит против Грузии.

Почему на одних скриншотах Alone in the Dark красуется мужчина лет тридцати (может, даже моложе), с короткой стрижкой и совсем непохожий на Эдварда Карнби, а в самой игре фигурирует мужик лет пятидесяти с сединами и весь в морщинах? В рекламе главный герой тоже молодой (июльский номер «Игромания», стр. 89). Что за несоответствие? — Дмитрий Шихов, dmitry_cash@mail.ru

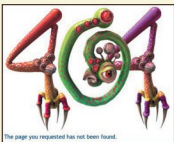


Eden Games поначалу нарисовали Эдварда Карнби молодым, а потом решили изменить его облик: состарили, пририсовали морщины и шрам. А то, что в рекламе использованы старые скриншоты, — это явный недосмотр рекламного отдела «Акеллы». Облик персонажей в ходе разработки меняется часто (игры-то делают годами), это обычное дело. Нынешней весной мы публиковали скриншоты из Velvet Assassin, посмотрите, как изменился героиня этой игры за последние полгода.



Недавно познакомился с редактором Spore Creature Creator и очень огорчился, когда узнал, что самой Spore понадобится подключение к интернету. Поясните, будет ли игра требовать постоянного подключения к Сети или можно играть вообще не имея доступа в интернет? — Макс Кабаков, zelur1990@mail.ru

Подключение к Сети желательно, но не обязательно. Вы сможете купить, устано-



The page you requested has not been found.

вить и играть в Spore сколько захотите безо всякого интернета, но при этом потеряете главное: играть с вами будет компьютер, вы не сможете контактировать с цивилизациями других людей. Работает это так: весь созданный вами контент автоматически подгружается на центральный сервер и уже оттуда подается к другим игрокам, а вам, в свою очередь, поделяют их цивилизации. Если Spore будет успешен, то получится виртуальная вселенная с МИЛЛИОНАМИ населенных планет.

Естественно, подключиться к серверам EA можно будет только при наличии лицензионной версии.

Могу ли я подключить российскую версию Xbox 360 к Xbox Live из Армении? — Артур Сажумян, sazhumyan@rambler.ru

И к Xbox Live, и к PlayStation Network можно подключиться откуда угодно — лишь бы был интернет.

Почему вы поставили Spider-Man 3 низкую оценку (не такую уж и низкую — 6,5 баллов. — «Игромания»), а в одной телепередаче эту же самую игру оценили в 5/5? — Даниил Калинин (г. Владимир), gach33@mail.ru



Телепередача — это коммерческий проект, но способе заработка у нее не так много. Один из них — завуалированная реклама. Телевизионщики обращаются к издателю и говорят: давайте мы сделаем выпуск о вашей игре, подадим ее в нужном свете, а стоит вам это будет столько-то и столько-то.

Guitar Hero 3: Legends of Rock неожиданно вышла на ПК. А Guitar Hero: Aerosmith и Guitar Hero: Metallica выйдут на персоналках? — Илья Черепанов, ram2048@gmail.com



Пожоже, что нет. Guitar Hero: Aerosmith вышла в июне на PS2, PS3, Wii и Xbox 360, Guitar Hero: Metallica появится на тех же самых платформах в начале 2009 года.

У меня два вопроса по Xbox 360:

1) Сейчас игры для этой приставки выходят только на DVD, но когда-то же они перестанут помещаться на одном диске? Как тогда их будут выпускать? На нескольких дисках? Будут ли они дороже?
2) Я купил HD-DVD-привод для Xbox 360, но сейчас говорят, что диски HD-DVD перестали выпускать. Не является ли это нарушением потребительских прав, ведь Microsoft продали мне дорогую бесполезную железяку, при этом божились поддерживать ее. — Антон Пинигин, antonverybox@mail.ru



1) А игры для Xbox 360 уже выходят на нескольких дисках, причем давно, с 2006 года. Blue Dragon был на трех дисках, Lost Odyssey — на четырех. Но пока это происходит лишь с играми, в которых есть большое количество хайрезных роликов, а таких проектов не слишком много (сейчас почти все делают кат-сцены на движке).
На ценах увеличение количества дисков никак не скажется. Lost Odyssey стоит те же самые \$60 (сейчас даже дешевле), чем и любая другая игра для Xbox 360.

2) Исчезновение HD-DVD-дисков нарушением потребительских прав являться не может. Microsoft обязана гарантировать в те-

чение определенного срока лишь работоспособность HD-DVD-привода, а отвечать за то, что создатели этого формата прекратили его поддержку, они не могут. Для UMD (формат дисков для PSP) сейчас фильмы тоже толком не выпускают, но формально ведь Sony в этом не виновата. Ее вина только в том, что она не сумела популяризовать UMD. А с Microsoft еще проще — HD-DVD вообще не ее проект, она лишь его поддержала.

В Red Alert 3 будет живое видео, но почему-то ничего не говорят об актерах. Кто там сниматься-то будет? — SMS с номера +7-906-***-22-53



Джина Карано в роли Наташи Волковой.

Официально названо пока пять персонажей. У СССР это Наташа Волкова, легендарная снайперша и «исполнительница народных песен» (без шуток, это прямая цитата). Ее играет американка Джина Карано, профессионально занимающаяся муай-таем (тайским боксом) и одержавшая на этом поприще немало побед. У нас Джину почти не знают, но американским телезрителям ее представлять не нужно. Персонаж Джин, Наташа, родилась 22 марта 19-какого-то-года, любит охоту, балет и вкусно готовить, не любит — бюрократов, палатации и палачей. Именно она фигурирует на большинстве артов Red Alert 3.



Джемма Аткинсон

Со стороны союзников в роликах засветятся Тани Адамс (кто ее играет, неизвестно) и лейтенант Ева Макена. Еву изобразит 23-летняя британская модель и актриса Джемма Аткинсон (www.gemmaatkinson.tv). Сама Джемма утверждает, что с играми знакома не понаслышке и не прочь иногда посидеть с геймпадом перед телевизором.

Японская сторона представлена школьницей Юрико Омегой, обладающей паранормальными способностями. Какая актриса сыграет ее, тоже не сообщают.

См. картинку. Это что, какой-то секретный персонаж Devil May Cry 4? — SMS с номера +7-909-***-14-72



Если бы! Это всего лишь фотоколлаж Front, британского журнала для мужчин.

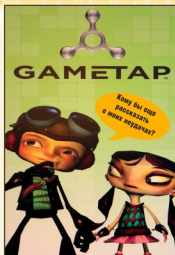
Почему вы называете главного героя GTA 4 Ником Беличем? В игре же все зовет его Белик! — Владимир Кучин, vovakuchin@mail.ru



Bellic — сербская фамилия, и по правилам транскрипирования она должна звучать как «Белич». Мы же не называем Лондон «Ланданом», хотя по-английски правильно говорить именно «Ландан».

Недавно открыл для себя замечательную игру Psychonauts. Но что меня огорчило — оказывается, игра провалилась по продажам. Как такое могло произойти, в чем причины такой неудачи? Ведь игру делали пять лет, она на несколько голов выше некоторых блокбастеров, а продавалась плохо... — Влад Ермаков, VladErmakov93@yandex.ru

Есть особая категория людей, которые, даже будучи при деньгах, любят приобретать. Авторы Psychonauts — как раз из таких. Поначалу игра и вправду продавалась неважно, но Тим Шафер (глава студии-разработчика) и сочувствующие ему подняли страшный вой и несколько лет только и делали, что твердили на каждом углу о зацикленности, потому что-де такие произведения



искусства, как Psychonauts, никому не нужны. В итоге по состоянию на июнь текущего года по миру разошлось 400 000 копий «Психонавтов» (не считая продаж через интернет) — не то чтобы большой, но вполне нормальный результат для игры прошлого поколения. То есть причитания Шафера все-таки возымели действие и многие купили игру, просто чтобы посмотреть, почему вокруг нее столько шума.

На самом деле Psychonauts отнюдь не так гениальны, как это принято считать. Просто вокруг игры сложился имидж чего-то особенного, и этот имидж подпитывал даже на нас, когда мы выставили оценку. В той или иной степени имидж влияет на восприятие любой игры (да и, вообще, любой вещи), но этот случай особенно показательный.

Что это за мультка в Resident Evil 5? Кто она? — SMS с номера +7-917-***-05-45



Мишель ван дер Ватер и ее персонаж, Шева Аломар.

Ее зовут Шева Аломар, она напарница главного героя (Криса Редфилда) и работает на западно-африканское отделение Bioterrorism Security Assessment Alliance, то же самое агентство, которое отправило в Африку Криса. А прототипом Шевы стала австралийская модель Мишель ван дер Ватер (Michelle Van Der Water).

Каждый раз, когда смотрю «Видеомагию», задаюсь вопросом, почему мультиплатформенные игры на выставках всегда показывают на Xbox 360. Почему нельзя притящить компьютер? — SMS с номера +7-922-***-67-43

С консолью проще. Можно просто записать бидл игры на жесткий диск или DVD и взять их



с собой, а консоли найти на месте. И при этом все гарантированно заработает, потому что железо у приставок унифицированное.

В случае же с компьютерами разработчикам придется везти с собой целый системный блок, потому что неизвестно, как поведет себя игра на арендованном компьютере, какие потребуются драйвера, сколько времени IT-шману придется отплясывать вокруг системника танцы с бубном и, вообще, найдется ли в месте проведения выставки компьютер нужной конфигурации.

Хочу такие же шникеры, как у девушки из Mirror's Edge. Можете их где-то купить? — SMS с номера +7-926-***-54-82



Фойт носит шникеры Loggo (www.loggo-sport.com), это индонезийский бренд. Но сколько мы ни искали, найти именно такие шникеры в модельном ряду Loggo нам не удалось.

Но что-то похожее есть у других производителей. Вот, к примеру, Nike Air Rift:



А вот Adidas Response 2006:



В GTA 4 очень хорошо отработали «русскую» тему. Есть шанс, что Rockstar когда-нибудь сделает игру про Россию? — Никита Исхаков, nikita_belich@bk.ru



Кстати говоря, в западных странах до сих пор кое-где висит реклама GTA 4. Вот этот кадр я сделал в конце июля в Торонто (Канада).

Вряд ли. Хотя в четвертой части фигурировали сербы и русские, это игра прежде всего про Америку. А в случае с последними тремя частями GTA — игра о представительствах нацменьшинств в Америке. В GTA: Vice City был латинос, в GTA: San Andreas — негр, а в четвертой части — серб. В следующий раз Rockstar может сделать игру с азиатом в главной роли — это ведь тоже очень большое нацменьшинство в Америке.

Ненавижу Raving Rabbids, эти кролики портят всю великую серию Rayman. Когда же, наконец, выйдет что-нибудь достойное вроде Rayman 2: The Great Escape или Rayman 3: Hoodlum Havoc? — Александр Гончаров, hardcoregam@mail.ru

Про Реймана в Ubisoft и думать забыли, зато в декабре будет еще одна игра с кроликами — Rayman Raving Rabbids TV Party, набор мини-игр для Wii, на этот раз заточенный под Wii Balance Board. A-A-A-A-A-A-A-All!



А почему экранизацией Metal Gear Solid 4 не занимается сам Хидео Кодзима? Он — идеальная кандидатура на место режиссера, разве нет? — Глеб Ермаков, itdpsp@rambler.ru

Кодзима: а) разработчик, а не кинорежиссер; б) у него нет опыта съемки фильмов; в) вряд ли продюсеры согласились бы на его кандидатуру. Ну и еще по миллиону менее очевидных причин.

На самом деле это хорошо, что Кодзима не будет режиссером, потому что у него, скорее всего, хороший фильм бы и не получил-



ся. В чем-то Кодзима вне конкуренции, а в чем-то — полный неумеха. Например, превращая сюжеты в единое целое из кучи хороших идей он так и не научился. В одном только MGS 4 недочетов столько, что хватит на несколько форумных холиворов. «Патриоты» плохие, их надо остановить — но зачем при этом останавливать Ликвида, если он с этими «Патриотами» борется? Зачем Ликвид ставил Снейку палки в колеса, если он хотел того же, чего и Снейк? Зачем им по-тому драться насмерть, если они оба достигли своих целей? Зачем, в конце концов. Наоми металась с одной стороны на другую — то к Ликвиду, то к Снейку?

Чувство меры и здравый смысл Кодзиме покидают столь же часто. Сложные, драматические эпизоды и то дело пребываются кадрами солдата, который целый час экранного времени мучается диареей. После каждого босса нас травят получасовой историей о том, как этот босс дошел до жизни такой. Райден не в состоянии выбраться из-под бетонного блока, но через пять минут, лишившись правой руки, одной левой (в буквально смысле) останавливает подлодку размером с авианосец. А уж длящущую ПОЛТОРА ЧАСА концовку вообще высидит не каждый. Сначала ты смотришь ее в полном восторге, а под конец на стену лезешь от скуки, только бы это побыстрее закончилось.

И это не говоря уже о том, что Кодзима никудышный геймдизайнер...

GDI (из C&C) расшифровывается Global Defense Initiative. А как расшифровывается Nod (Братство Nod)? — SMS с номера +7-985-***-42-05

Никак, это не аббревиатура. Название Братства и имя его лидера (Кейна) восходят к Библии. Согласно Библии первым злодеем был именно Каин, убивший своего брата, за это бог изгнал его в земли Nod (земля странствия; Land of Nod по-английски). Отсюда и образ Кейна — человека-мессии, которого невозможно убить.



Есть идея купить PS3 или Xbox 360, но, говорят, там плохо со стратегиями, а в их очень люблю. Действительно плохо? — SMS с номера +7-917-*-93-06**

Ну, как сказать... Ничего лучше мыши для стратегий по-прежнему не придумано и вряд ли придумают в ближайшее время. Но при этом стратегии сейчас переживают то, что с шутерами случилось несколько лет назад: они поголовно становятся мультиплатформенными. Вы только посмотрите на список топовых стратегий ближайшего времени и на каких платформах они выходят:

Недавно вышли:

■ **Sid Meier's Civilization: Revolution** — Xbox 360, PS3, NDS;

■ **Command & Conquer 3: Kane's Wrath** — PC, Xbox 360;

Осень-зима этого года:

■ **Multiwinia: Survival of the Flattest** — PC, Xbox 360;

■ **Tom Clancy's EndWar** — PC, Xbox 360, PS3, PSP, NDS;

■ **World in Conflict: Soviet Assault** — PC, Xbox 360, PS3;

■ **Command & Conquer: Red Alert 3** — PC, Xbox 360, возможно, PS3;

Весна-2009:

■ **Warhammer 40 000: Dawn of War 2** — пока только на PC, но Relic в объявлениях о найме сотрудников ключевой фразой указывает: «да, мы действительно делаем консольные игры» (доселе консольная игра у них была лишь одна — **The Outfit**);

■ **Halo Wars** — Xbox 360, но со временем может быть и на PC;

■ **Stormrise** — PC, Xbox 360, PS3.



Что насчет игры по мотивам фильма «Генетическая опера» (Repo! The Genetic Opera)? Будет что-нибудь? Там сеттинг очень такой подходящий: будущее, города выглядят как грязные и мрачные трущобы, планету захлестнула эпидемия отказа внутренних органов, а посреди всего этого беспредела хозяйничает корпорация GeneCo: если есть деньги, они могут заменить любую часть тела, но если пациент потом оказывается неплатежеспособен, к нему присылают киллера — Repo-тап. По-моему, ничего прекраснее не было с середины прошлого года, с «Грайндхауса». — SMS с номера +7-905-***-36-90



Repo! The Genetic Opera

Пока к Repo-никто не приценивался, да мы, честно говоря, слабо представляем, как по этому фильму можно сделать игру: сеттинг и концепт зашибенные, но формат не тот. Для тех, кто не в курсе, что такое Repo: это рок-опера, которая выглядит и звучит так (можете сами оценить: www.youtube.com/watch?v=oldH3SLNx-s), что даже люди, на дух не переносящие оперу и мюзиклы, моментально перестают задавать любые вопросы и интересуются только одной вещью — когда премьера. А премьера 27 ноября.

Вы как-то писали, что у PS3 скорость чтения с Blu-ray ниже, чем у Xbox 360 — с DVD? А насколько именно ниже? — SMS с номера +7-906-*-78-29**

Xbox 360 читает диски на скорости 8-16 Мб/с, PS3 — 9 Мб/с.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



Как и куда отправлять вопросы

■ По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.

■ По SMS на номер 1121 с префиксом #games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово #games и только потом, через пробел, ввести сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 3 рубля.

■ По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

■ Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Ответать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

■ SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом.

■ В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.

■ Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

■ Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Начало XXI века в игровой индустрии запомнилось небывалым количеством шутеров на тему Второй мировой войны и игр

Call of Duty

на движке Quake 3 Arena. Наиболее яркими были **Return to Castle Wolfenstein** (2001), **Medal of Honor: Allied Assault** (2002) и, конечно, **Call of Duty**.

Как ни странно, Call of Duty сделан практически тем же самым составом разработчиков, что годом ранее делали Allied Assault, но, несмотря на идентичную тематику, игры вышли разные. Концепт Allied Assault

ДАТА ВЫХОДА	2003 год
ЖАНР	Военная стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Activision/Infinity Ward

при желании укладывается в одну строку: храбрый лейтенант Майк Пауэлл в одиночку приводит свою родную Америку к победе во Второй мировой. Авторы Call of Duty поступили более либерально, поделив игру на три кампании: за США, Англию и Советский Союз. Слоган в пику Allied Assault гласил «No one fights alone», что подразумевало явное очеловече-

вание героя игры. На деле protagonista все же нередко оставался один, что особо ощущалось в миссиях за сержантов Джека Эванса (английская кампания) и Алексея Ивановича Воронина (СССР). В роли подопытных мы получали шанс пройти от Сталинграда до Рейхстага — несмотря на суровый климатический прикус, можно засчитать очко в нашу пользу.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Commandos, вышедшие в перерыве между первым и вторым **Jagged Alliance**, относились к жанру тактических симуляторов, за одним важным «но»:

Commandos: Behind Enemy Lines

игра не замыкалась на кнопке «End turn». Commandos поддерживали важную для конца 90-х тенденцию к разработке игр, когда сложность была прямо пропорциональна играбельности. Если бы не изометрия, получились бы еще один **Rainbow Six**, только на тему Второй мировой. И честно скажем, в Commandos не хватало разве что вида от первого ли-

ДАТА ВЫХОДА	1998 год
ЖАНР	Симуляция невидимого фронта
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Eidos Interactive/Pyro Studios

ца — в остальном там было все, что нужно для squad-based-игры. В заслугу художникам Pyro следует поставить не только прекрасные виды (а без них тоже не обошлось), но и высокую детализацию — пробитая фашистами лодка, влекущая за собой провал миссии, вызывала такую обиду, как будто мы терпим крушение на самом деле. Еще один

удар по схематизму, который так свойственен всем тактическим играм, был нанесен в область ушей — помимо визуального оформления, не подкачали и звуковые. Словом, Pyro оказался одним из первых, кто понял, насколько ценны звук и графика в stealth-играх и что технологии давно позволяют использовать это в полной мере.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Для эпохи квестов, которая пришла на начало 90-х, было характерно влияние на игру конкретного человека. К примеру, **Gabriel Knight** — проект Роберты Уильямс, **Full Throttle** принято

Myst

считать детищем Тима Шафера, а **Myst** — квест братьев Миллер. Игровой процесс Myst настолько расходился с представлениями вашего покорного слуги об авантюрах, что сама игра пронеслась мимо меня, как поезд мимо ничего, оставив возмущение в шее другого порядка в исполнении тех самых Р. Уильямс и Т. Шафера. Да что говорить — на момент выхода Myst даже к квестам можно было отнести лишь условно. Хотя

ДАТА ВЫХОДА	1993 год
ЖАНР	Главный квест на планете
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Broderbund/Cyan Worlds

бы потому, что там был вид от первого лица — неслыханная по меркам 1993 года дерзость для игры, где никто не стреляет. Номинально перед нами предстал набор статичных локаций, по которым мы передвигались посредством пиксель-хантинга, но, повторяя слова из всех когда-либо написанных на Myst рецензий, это слайд-шоу брало и не отпущало до самого конца, а затем каким-то образом брало еще раз.

У эстетики Myst было немало противников, обвинявших игру в излишнем самолюбовании. Красивых локаций действительно было больше, чем по-настоящему толковых загадок, из-за чего Myst при желании проходилась за несколько минут (последний рекорд составляет 3:19 мин), но по Третьяковской галерее и Лувру на время тоже бегали либо ради эксперимента, либо по собственной дурацости.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Самый древний раздел Game Over? по традиции содержит в себе некое открытие даже для отнюдь уже не юных читателей. Например, принято считать, что Хидео Кодзима всю жизнь зани-

Snatcher

мался только серией **Metal Gear**. А это неправда! После выхода первого MG в 1987 году Кодзима увлекся киберпанком, что привело к появлению детективного квеста **Snatcher**. У нас эта игра не особо известна по двум причинам. Во-первых, будучи игрой высокотехнологичной, Snatcher миновал NES (Dendy), да и вообще какие-либо домашние системы, распространенные в России. Во-вторых, Snatcher, к счастью,

ДАТА ВЫХОДА	1988 год
ЖАНР	Blade Runner с восточным разрезом
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Konami

так и не перешел из категории культовых игр в категорию игр популярных ввиду довольно взрослого сюжета и прочих сцен в душе.

Именно Snatcher, а не MG, можно считать прототипом серии **Metal Gear Solid** — здесь уже была налицо пресловутая тяга Кодзимы к кино. Основа сюжета и антураж явно были позаимствованы из фильма «Бегущий по лезвию» (**Blade Runner**), с той

лишь оговоркой, что виноваты во всем вновь оказались не корпоративные монстры, а русские (нам палец в рот не клади, дай только клюкву перетереть!).

Графическое и звуковое оформление Snatcher росло с каждой новой платформой, в 90-е его даже полностью озвучили профессиональными актерами. Времени становится жалко, что Кодзима предпочел этой истории историю Солида Снейка.



Созданный для людей, способных водить автомобиль разве что в комнате с мягкими стенами, жанр «гонки футуристических сверхзвуковых» имеет одну специфическую особенность: работать с ним почти никто не умеет. Болид раз за разом оказывается недостаточно быстр, трассы — слишком незамысловатыми, а многочисленные навороты вроде оружия или довой тучи алтрейдов — просто-напросто ненужными. Все это так или иначе убивает интерес к игре. На плечах шведской конторы GRIN сегодня лежит довольно смелый проект возвращения к жизни стародавнего Bionic Commando, и если

они с ним не справятся, это будет как минимум странно. Ведь еще на Ballistics, своей самой первой игре, они показали высокий класс в разработке игр «опасных» жанров. Ballistics по сей день остается самой лучшей футуристической гонкой на планете.

Трасса — широкий желоб из стекла и металла, за которым простираются пейзажи семи мастей: от Японии и Гранд-Каньона до тропического леса и снегов Сибири. Болид (speeder на языке игры) движется со средней скоростью 400-600 км/ч, временами получая ускорение от специальных желтых трамплинов — до 1500-1800 км/ч. Роль препятствий играют выступы из стен и соперники по гонке — не более шести на трассу. Все остальное — скорость, единственно верное чувство, которое должна дарить гоночная игра. Когда спидометр разменивает тысячу, неожиданно переставешь бояться столкновения с соперником или какой-нибудь железобетонной глыбой и выжимавший газ еще больше. Благо, если двигатель не сильно перегрет, столкновение не будет летальным. Но не все так просто.

ДАТА ВЫХОДА	2001 год
ЖАНР	Футуристическая гонка и ничего более
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Xicat Interactive/GRIN

Ускорение свободного падения

Логично, что на такой щадящей игре, как Ballistics, можно было заработать как минимум еще одним способом — перенести игру на аркадные автоматы. Этим в GRIN занимались спустя два года после релиза, выпустив Ballistics 2003. Шведы вновь не скаптурили — на высоких скоростях автомат имитировал перегрузки до 2g. Так Ballistics стал событием не только в игровой, но и в развлекательной индустрии вообще — об аркадной версии впоследствии сообщил даже канал CNN.

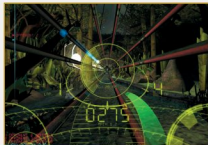


GRIN поделили игру на три уровня сложности, на каждом из которых нас ждет разный Ballistics. Самый легкий — Rookie — соответствует основной идее игры: скорость при полном отсутствии помех. Болид держится в трубе на своеобразном магнитном поле, а в случае столкновения его теряет, попадая в «открытое пространство». На Rookie вероятность отрыва от поля минимальна, что делает игру слишком легкой. Настоящая игра начинается с переходом на уровень Pro: любой контакт с предметом может выбить спидер с поля, отчего теряется скорость и ори-

ентация в пространстве. Тут пригодится клавиша Attach, практически не использовавшаяся на Rookie, — с ее помощью можно приладить спидер к трассе и продолжить гонку. Расставленные тут и там препятствия становятся проблемой, как и соперники, с которыми начинаешь встречаться все чаще, потому что с первого ускорения приходится в лидерах уже сложнее. Третий уровень сложности — Ballistics — делает игру максимально реалистичной, если это определение вообще можно применить к футуристической гонке.

На полученные в режиме Championship деньги для спидера приобретались новые детали — моторы, системы охлаждения и прочие полезности. И это единственная вольность, которую допустили GRIN в достижении главной цели — высокой скорости. Авторы намеренно не перегружали игру лишними деталями — прелесть игры была именно в ее простоте, в том числе простоте графической. Движок Diesel, разработанный GRIN, на высокой скорости выдавал смазанную, но красивую картинку. Эта и еще некоторые разработки шведов не оставили без внимания NVIDIA, вследствие чего Ballistics стал хедлайнером рекламной кампании GeForce 3.

Интересность Ballistics была поставлена под сомнение частью игровой прессы из-за слишком уж простого геймплея, но не будем забывать, что хорошая игра должна быть хороша всем, а хорошего много не бывает. За одну вещь — чувство легкого опьянения после 1500 км/ч — Ballistics нужно уважать. Равных этой игре нет до сих пор. ■



На тех скоростях, что практиковались в Ballistics, рассмотреть что-то еще, кроме трассы, было почти нереально. А посмотреть было на что.



Камеры в Ballistics позволяют вести гонку хоть в таком ракурсе.



Самое начало гонки — два ряда ускорителей говорят о том, что первые препятствия не за горами.



Компьютерные соперники проблем с магнитным полем, как правило, не испытывали. В отличие от игрока.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов, Николай Арсеньев

Аниматоры меняют железо



DreamWorks Animation заключила с Intel договор о модернизации своей компьютерной базы. Со следующего года все мультфильмы известной студии будут создаваться на системах с процессорами Intel Core 2, Nehalem, Xeon и Larrabee.

Аниматоры первыми получат серверы на основе 45-нм чипов Nehalem, а с середины следующего года — 32-ядерные системы Larrabee. Ради доступа к мощному оборудованию DreamWorks разорвала многолетний контракт с AMD. Студия делает ставку на стереоскопические мультфильмы, а производительности AMD Opteron для обработки «двойной» картины недостаточно. К тому же процессоры Larrabee будут в реальном времени строить изображение методом трассировки лучей, что в сравнении с традиционной процедурой ратеризации заметно повысит реалистичность компьютерной анимации.

Номер одиннадцать

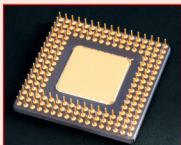


Microsoft анонсировала новую, 11-ю версию программного интерфейса DirectX. Изменения по сравнению с DirectX 10 можно сосчитать по пальцам, но они существенные. Во-первых, это новая технология шейдеров, позволяющая активно использовать GPU в качестве полноценного процессора для компьютерных расчетов. Во-вторых, это улучшенная обработка многопоточных данных — владельцы многоядерных процессоров почувствуют выигрыш в производительности. В-третьих, это поддержка тесселяции кривыми поверхностями, за счет которой стирается граница между тем, как выглядит заранее отрендеренная графика и сцена, рассчитанная в режиме реального времени.

В Microsoft планируют завершить работу над DirectX 11 к концу 2008 года. Игры на новом API появятся во второй половине следующего года, а видеокарты с поддержкой обновленного программного интерфейса могут выйти уже этой осенью — по Сети ходят слухи о том, что AMD готовит соответствующий графический процессор (RV870).

Гордость России

Процессоры Intel и AMD всем хороши, но использовать их в стратегически важных системах (например, серверах противоракетной и противовоздушной обороны) по меньшей



мере глупо. Именно поэтому правительство решило возродить приостановившийся в начале 90-х проект «Эльбрус». Уже в конце года российские компании получат первую сотню серверов «Эльбрус-3М» с 64-разрядными процессорами отечественной разработки.

На основе архитектуры E2K создан чип с 64 Кб кэша первого уровня и частотой 300 МГц. За один такт «Эльбрус-3М» выполняет 23 команды, обеспечивая производительность на уровне Intel Pentium. Мощности достаточно для работы Microsoft Windows 2000 и Microsoft Office в режиме эмуляции.

Круглая дата

В конце июля Philips отметила 110-летие своей работы на территории России. В далеком 1898 году компания получила первый заказ на партии ламп для освещения Зимнего дворца в Петербурге. Сегодня лампами Philips посвящены многие памятники архитектуры по всему миру, в том числе Акро-

Железный софт на DVD

Видеокарты

- **AMD avivo 8.7** — видеоконвертер для карт серии Radeon HD под Windows XP.
- **AMD Catalyst 8.7** — драйвера для видеокарт Radeon под Windows XP.
- **ATI Tray Tools 1.3.6.1053** — альтернативная утилита для настройки видеокарт от AMD.
- **NVIDIA ForceWare 175.19** — драйвера для видеокарт серии GeForce 5/6/7/8/9 под Windows XP.
- **RivaTuner 2.08** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.
- **TechPowerUp GPU-Z 0.2.6** — отображает всю информацию о вашей видеокарте.

Звуковые карты и кодеки

- **Realtek AC'97 A4.04** — драйвера для аудиокодеков класса AC'97 от Realtek.
- **Realtek HD Audio R2.00** — драйвера для аудиокодеков класса HD Audio от Realtek.

Материнские платы

- **ASUS PC Probe 2 1.04.52** — мониторинг системных плат ASUS.
- **ASUS Update 7.14.02** — прошивальщик BIOS любой из системных плат ASUS.
- **GIGABYTE @BIOS B.8.0617.1** — прошивает BIOS любой системной платы GIGABYTE.
- **GIGABYTE EasyTune5 B8.0708.1** — утилита для разгона материнских плат от GIGABYTE.
- **Intel Chipset Software Installation Utility 9.0.0.1008** — универсальные драйвера для плат на базе чипсетов Intel.
- **MSI Dual CoreCenter 2.0.3.2** — фирменная утилита для материнских плат компании MSI.

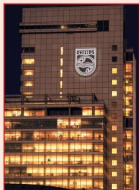
Оптические приводы и жесткие диски

- **CrystalDiskMark 2.15** — измерит производительность вашего винчестера.

- **HD Tune 2.55** — протестирует любой носитель и покажет его скорость.
- **Hitachi Drive Fitness Test 4.13** — тестирование и настройка винчестеров от Hitachi.
- **NERO CD/DVD Speed 4.7.7.15** — измерит скорость вашего дисковода и расскажет все о диске.

Системные утилиты

- **CPU-Z 1.46** — определит любой процессор, чипсет и память.
- **CrystalMark 2004R2 0.9.125.409** — измерит производительность ПК и проведет диагностику.
- **EVEREST Ultimate Edition 4.50** — культовая программа для диагностики ПК.
- **SiSoftware Sandra Lite XII SP4 (2008.15.14.24)** — пожалуй, самая популярная программа для диагностики ПК.
- **SpeedFan 4.34** — повелитель всех вентиляторов.



зрительский дискомфорт и усталость глаз при просмотре фильмов и телепередач.

Для демонстрации своих разработок Philips ежегодно проводит выставку **Simplicity Event**. Это мероприятие пройдет в Москве с 15 по 17 октября.

Подарок для энтузиастов



AMD официально представила чипсет **AMD 790GX** для медиацентров и игровых компьютеров. Во всех материнских платах на его основе будет использоваться южный мост **SB750**. Последний, как показывают тесты, позволяет раскрыть потенциал процессоров **AMD Phenom** за счет **Advanced Clock Calibration** и других технологий.

Интегрированное видеоядро **Radeon HD 3300** представляет собой эволюционное продолжение **AMD 780G** с поддержкой **DirectX 10**, **avivo HD** и **UVD**. Тактовая частота — 700 МГц против 550 МГц у предшественника. В первых тестах графическое ядро **790GX** замечательно опередило своих прямых конкурентов: превосходство над **AMD 780G**, **NVIDIA GeForce 8200** и **Intel G35** составило 33%, 50% и 200% соответственно. Результат в **3DMark Vantage** — 2900 очков.

Производители системных плат на основе **790GX** смогут реализовать поддержку большинства современных интерфейсов (от D-Sub до HDMI). Чипсет поддерживает технологию **Hybrid CrossFire X**, что делает возможным построение многопроцессорных графических подсистем с добавлением дискретной видеокарты серии **Radeon HD 3400** или **Radeon HD 2400**.

О намерении выпускать платы на основе новинки уже заявили компании **ASUS**, **BioStar**, **DFI**, **GIGABYTE**, **MSI** и другие.

От Pleomax с любовью



Известная южнокорейская компания **Samsung** представила серию компьютерной периферии **Acryl** под брендом **Pleomax**. Линейка включает веб-камеру **W-400**, четырехпортовый **USB-хаб UH-400**, две версии одной мыши (проводную **MO-200** и беспроводную **MOC-300**) и классическую клавиатуру **K-300** с восьмью дополнительными кнопками. Кроме того, вышло два комплекта из клавиатуры и мыши — **CO-300** (K-300 плюс MO-200) и **COC-300** (беспроводная K-300 плюс MOC-300). Все устройства доступны в корпусах черного и черного цветов с оранжевыми и сиреневыми вставками соответственно.

Веб-камера оснащена 1,3-мегапиксельной матрицей и удобным зажимом для установки на мониторе. Мыши отличаются оптическим сенсором с разрешением 1000 dpi и симметричной формой корпуса, что позволяет работать с ними как правой, так и левой рукой. Правда, манипуляторы разработаны явно не для игр — в распоряжении пользователя всего две кнопки и колесо прокрутки. ■



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

innovation with style



Supports



Реклама. Товар сертифицирован



Соглашайтесь только на лучшее!

Системные платы MSI серии P45 обеспечивают максимальную эффективность благодаря использованию микросхем **DrMOS** серверного класса.

Рабочая температура

DrMOS

Дискретные МОП-транзисторы

Ниже на **16°C**
дополнительная
стабильность!

Быстродействие

DrMOS

Дискретные МОП-транзисторы

В **2 раза выше**,
мгновенный отклик!

P45 Diamond



- Поддержка процессоров Intel Core 2 с возможностью разгона FSB выше 2000 МГц
- Поддержка памяти DDR3-2000
- Вторичный источник питания на микросхеме **DrMOS**
- Жидкостное охлаждение **Circu-Pipe**
- Поддержка **ATI CrossFireX**
- Звук от карты **X-Fi HD Audio**

www.microstar.ru



ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Тестирование экстремальных камер

Влад Вахнев

Лето и ранняя осень — пора активного отдыха: в небе раскрываются купола парашютов, акавалангисты косяками рассекают толщи морей и океанов, скейтеры прыгают по бордюрам, альпинисты лазают по горам. Самое время задуматься, как задокументировать для друзей и потомства свои экстремальные похождения. Лучшего способа, чем видеосъемка, пока не изобрели. Однако запечатлеть себя любимого и друзей-экстремалов на обычную камеру не так-то просто. К камкордерам для гиперактивного отдыха предъявляются особые требования.

Недостижимый идеал

Увековечить свои достижения можно по-разному: от наскальных зарисовок охоты на мамонтов до видеосъемки соревнований по паркуру. Что нужно от камеры современному любителю острых ощущений?

Первым и самым важным параметром экстремальных камкордеров является их компактность и мобильность. Если толстая паутинка проводов связывает тебя по рукам и ногам, а тяжеленный блок питания оттягивает карман — тут уж не до экстрима. Руки должны быть свободны, наилучшее решение — крепление на голову, шлем или напульсник. В первых двух случаях получишь экстремальное видео от первого лица, в последнем — съемка с разных ракурсов, да еще с попаданием в кадр собственной персоны. Желательно также, чтобы не требовались какие-то дополнительные устройства: плеер с видеодиском, цифровая камера и т.п.

Огромное значение имеет прочность экстрим-оборудования и его приспособленность к нестандартным условиям. Сомневаюсь, что вы получите смотрительное видео, снимая на цифру прыжки со скайтом или сэндсерфинг. Песок и брызги воды будут тоннами лететь в объектив, о съемке под водой на большой глубине и говорить не стоит. Конечно, если вы не дайвер, вам не важно, насколько водонепроницаема камера, однако элементарной защитой от брызг и влаги она обладать должна. Наиболее чувствительна оптика, она нуждается в дополнительной защите от механических воздействий. Поэтому понадобятся камера с ударопрочным и водонепроницаемым корпусом.

Все это замечательно, но основной целью видеоблоггера-экстремала является получение не только документальной съемки, но и ка-

Технические характеристики BLACKEYE TWO

Видео: 720x576 • Угол обзора камеры: 92° • Чувствительность: 0,5 лк • Рабочие температуры: от -10 до +50 °C • Вес: 150 г + 295 г (блок батарей) • Время работы в режиме съемки: 12 часов • Дополнительно: встроенный микрофон, водостойкость (капли, брызги)



чественной картинки, которую не стыдно показать друзьям и где не спутаешь дерево с Вайсей. Конечно, не стоит ждать от камкордера того же качества, что и от бытовой камеры, — в небольшом корпусе сложно разместить навороченную начинку. Но хотелось бы, чтобы отснятое видео существенно отличалось от записей с мобильных с их недокамерами.

Так как активно отдыхать можно долго, а когда наступит интересный момент, неизвестно, лучше камкордер не выключать. Важно, чтобы одного заряда хватало минимум на час работы. В идеале носитель памяти должен быть сменным.

На первый взгляд

Первой в наши руки попала камера **BLACKEYE TWO** от **BLACKEYE**. В комплекте — сама камера с креплением, блок питания на 8 батареек AA с переходником mini-USB на AV-разъемы и микрофон, различные крепежи на шлем, резиновая лента и полоска на голову. А еще три черные поролоновые наклейки неизвестного предназначения, впоследствии оказавшиеся пыльниками для микрофона. Материал камеры достаточно упругий и плотный (не сломается точно, но царапины будут). Что-

бы не упираться лбом в пластмассу, на крепление сделана вставка из плотного поролона. USB-кабель от камеры соединяется с блоком питания. Как утверждает производитель, заряда хватает на 12 часов в режиме записи. В общем, неплохо, за вычетом нескольких «но»: есть проблемы с защитой оптики (даже производитель рекомендует бережно относиться к объективу), блок питания слишком объемный, да и проводов чересчур. Самый важный недостаток — необходимость подключения записывающего устройства (цифровой видеокамеры или видеоплеера с функцией записи). Неудобно: надо выложить \$280 за само устройство и еще около \$300 за камеру...

Далее в программе у нас **Digital Hero 3** от **GoPro**. Комплектация: видеокамера в герметичном футляре, который крепится к напульснику на липучках, переходник от mini-USB к USB и RCA, крепежное кольцо и целая коробка мануалов. Камкордер, похоже, сделан из алюминия, питается от двух батареек AAA, поддерживает SD-карты до 2 Тб, прост в управлении (всего две кнопки) и оснащен небольшим экраном. Значительно больше весит прозрачный пластиковый бокс, куда помещается камера и где она находится в полной безопасности. Как

утверждает производитель, Digital Hero 3 абсолютно герметична и может снимать под водой на глубину до 30 м. Кроме идеально прочных креплений и полной приспособленности камкордера к любым стихийным бедствиям, он еще и многофункционален: есть несколько режимов съемки (фото, трипл-фото, видео, таймер на 10 сек и фотография каждые 5 сек). Единственным недостатком можно считать небольшой объем памяти: в режиме видеосъемки 2 Гб хватит на 56 мин. На первый взгляд, это лучше, что может предложить на сегодня производитель. Да и стоимость экстремальной камеры не так высока — \$200.

А вот и еще один прекрасный экземпляр инженерной мысли — камкордер **VholdR 1100** от компании **VholdR**. Укомплектован превосходно: кроме самой камеры с батареей и SD-картой, в коробке можно найти крепление, переходник, диск с кодеками и драйверами и целую гору мануалов. Камера сделана добротно (из прочного пластика, алюминия и резины), предельно автономна, да и дизайнеры не подкачали. Включается и выключается камера при помощи сплайдера сверху. Это позволяет работать с ней без опасения, что будут задеты другие кнопки. На торце расположена резиновая крышка, прикрывающая батарею, SD-карту и USB-порт. На ней же расположен индикатор заряда батареи: если он горит красным — батарея разряжена, желтым — заряд 1/3, зеленым — заряжена полностью. В камкордере используется прочная стеклянная линза, которую можно поворачивать на 180 градусов. Главная фишка камеры в том, что в нее встроены два

лазерных указателя, помогающих выбрать композицию картинки. Как уже упоминалось, в комплект входит крепление. Оно позволяет «наклеить» камеру куда угодно: на машину, мотоцикл, шлем... В корпусе камеры по бокам сделаны специальные полочки, что позволяет не ограничиваться стандартным креплением. VholdR производит благоприятное впечатление: с первого взгляда понимаешь, что в руках у тебя серьезная камера для экстрима.

И наконец, последний участник — белая коробка без каких-либо опознавательных знаков, была только крохотная наклейка **CB-21SNh3.6-EX**. В коробке мы обнаружили листок с инструкцией, крепление на трех саморезах и два пакетика. В одном — камера, микрофон и переходник на аудио- и видеовыходы. В другом — «кейс» для 8 батареек типа AA и две резинки. На камере, равно как и в мануале, тоже не было обнаружено ни малейшего намека на производителя. Но мы знаем, что перед нами камера **AC-580**.

Каких-либо штатных креплений в комплекте не было. Мало того что придется мучиться с креплением камеры, так еще нужно думать над тем, куда прятать провода и куда закрепить микрофон. Но и это еще не все: как и **BLACKKEYE**, она требует наличия записывающего устройства.

Разведка боем

Итак, все камеры найдены на друзей-экстремалов, готовых испытать их в действии. Ребятам предстояло кататься, по возможности не обращая внимания на камкордеры. Что получилось, вы можете посмотреть на диске в

Технические характеристики GoPro Digital Hero 3

Видео: 512x384 (56 мин — 2 Гб) ● Разрешение: 3 Мпикс (2048x1536) ● Память: 16 Мб, дополнительно SD (до 2 Тб) ● Порты: USB/FCSA TV в Батарея: 2xAAA ● Вес: 138 г ● Другое: встроенный микрофон, водостойкость (погружение до 30 м), ударостойкость



разделе По журналу.

С подключением **BLACKKEYE TWO** к цифровой камере проблем не возникло, после чего устройство надежно закрепили на голове скейтера. Конечно, пришлось задуматься над тем, куда положить блок питания и цифровую камеру. Решение нашлось — взяли мини-рок-

PALIT®

Pioneer And Leader In Technology

Новейшая серия Palit Radeon HD 4850 Sonic

В серии графических ускорителей Palit Radeon HD 4850 используется уникальная система охлаждения собственной разработки, эффективнее отводящая тепло. Наслаждайтесь великолепной графикой в современных играх с Palit Radeon HD 4850 и забудь о шуме и перегреве!

Система Охлаждения Собственной Разработки

RADEON HD 4850 Sonic

Память 512MB / 256bit GDDR3
Поддержка Dual-Link DVI, и TV-Out

- Заворачивающий дизайн
- Система охлаждения на тепловых трубках
- Увеличение скорости вращения вентилятора
- 3-фазный преобразователь питания

RADEON HD 4850

Память 512MB/256bit GDDR3

Поддержка Dual-Link DVI и TV-Out

Технические характеристики VholdR 1100

Видео: 640х480 • Память: SD-карта (до 2 Гб) • Чувствительность: 0,04 лк • Порт: USB • Время работы в режиме съемки: 2 часа • Угол обзора: 90° • Линза: 3,2 мм • Вес: 141 г • Другое: встроенный микрофон, водостойкость, ударостойкость, лазерный прицел



голове постоянно крутилась мысль «как бы не ронзить и не повредить видеокamerу». Точно такие же опасения возникли и при испытании AC 580. Правда, сами испытания осложнились еще и тем фактом, что у нас не было в наличии крепежей. В итоге камеру пришлось держать в руках.

Самое благоприятное впечатление произвела Digital Hero 3. Никаких тебе рюкзачков, проводов и дорогостоящей техники — только ты и камера. Крепится она настолько удачно, что даже при падении сложно ее повредить. С помощью Digital Hero 3 можно снимать не только дорожку перед собой, но и все вокруг. С VholdR возникла некоторая заминка с зарядкой: уж больно долго пришлось держать камеру «на привязи» возле компьютера. Но в остальном все прекрасно. Крепление предельно удобное, а все опасения по поводу того, что липучка может отклеиться, были напрасными: устройство крепко держалось на шлеме. Мы также оценили инновационную систему управления (слайдер включения) и лазерную подсветку. Указатели значительно облегчают операторскую работу: пользователь может корректировать свои движения в соответствии с желаемой панорамой на видео.

Как ни странно, но качество видеосъемки оказалось обратно пропорционально удобству. Лучшие результаты были получены с нашего странного устройства без опознавательных знаков. AC-580 выдала наиболее качественное видео — яркость и цвета соответствовали тому, что было на улице, четкость изображения и цветопередача сравнима с материалами, снятыми обычной цифровой видеокamerой. Порадовала VholdR, качество видео оказалось вполне приличным. Реальности цветопередача, прекрасная чувствительность даже при небольшой освещенности. Единственное нарекание — использование нестандартного кодака. Немного хуже показал себя «Черный глаз». При резкой смене освещенности камера халтурила с цветопе-

редачей, делая акцент на более теплых тонах. Из плюсов — высокое разрешение.

В конце пелотона плелась Digital Hero 3. Качеством картинка не блещет: при пасмурной погоде изображения получаются темными, а видео — не очень четким, разрешение оставляет желать лучшего. Как результат — низкая детализация изображения, больше похоже на съемку с мобильного. Зато камера позволила запечатлеть множество интересных моментов с самых необычных ракурсов.

К сожалению, среди российских экстремалов о таких камерах знает не каждый. Знакомые роллеры и скейтеры были удивлены, увидев специальные экстрим-камеры. Если бы камеры были доступнее по цене, то, возможно, в Сети было бы больше хорошего любительского экстрим-видео.



Помимо роликов, скейтов, велосипедов, сноубордов и прыжков с парашютом, большой популярностью сейчас пользуются еще и дайвинг (подводное плавание с аквалангом) — и вот для него камера просто необходима. Из протестированных нами камер для дайвинга наиболее подходит Digital Hero 3. Этот камкордер способен работать на глубине до 30 м, правда, проверить это у нас возможности не было. В спецификациях AC-580 упомянуто лишь о возможности съемки на 10-метровой глубине в течение 5 мин, что довольно странно. Остальные два участника не оснащены какой-либо защитой от воды, однако дождь и брызги им ни почем. Камкордеры надежны в работе и действительно приспособлены к выживанию в жестких условиях.

Что касается удобства и комфорта в работе, то здесь определить однозначного победителя сложно. VholdR практически не имеет изъянов, кроме долгой зарядки аккумулятора и нестандартного формата видеопакетов. Digital Hero 3 эргономичен и умеет снимать под водой, но результаты съемки не

Технические характеристики AC-580

Видео: 720х582 • Разрешение: 580 ТВ-линий • Чувствительность: 0,03 лк • Рабочие температуры: от -20 до +50 °C • Время работы в режиме съемки: 2 часа • Порт: AV выходы • Линза: 3,6 мм • Батарея: AAA • Вес: 162 г • Вес блока батарей: 280 г • Другое: микрофон, водостойкость (погружение до 10 м)



слишком-то впечатляют. AC-580 не особо удобен, зато картинка оказалась лучшей, а если докупить крепления, получится прекрасный вариант камкордера для активного отдыха. BLACK EYE TWO показал средние результаты.

Любопытно, что все камеры находятся в одном ценовом диапазоне (\$200-300). Наилучшее впечатление произвели VholdR и Digital Hero 3. Они не только соответствуют большинству требований к экстремальной камере, но и удобны в эксплуатации.

Конечно, кроме протестированных нами камкордеров, существует много других моделей. Например, **Tony Hawk's Wireless Helmet Camera**, созданная при участии известного скейтбордиста Тони Хока. Она автономна, оснащена лазерным прицелом для лучшей фокусировки, имеет крепление на шлем и крайне проста в обращении: всего одна кнопка.

Камера **SUV-Cam II** производства компании **Elmo** состоит из модуля, который можно закрепить на любой поверхности, и записывающего устройства, имеющего достаточно компактные размеры. Если увлекатесь виндсерфингом, дайвингом или сноубордингом, то вас должна заинтересовать водонепроницаемая камера **SANYO Xacti DMX-CA65**. Это устройство приспособлено к любым погодным условиям. С его помощью можно снимать даже под водой, правда, на небольшой глубине. ■

Благодарим компанию **Actioncams** (www.actioncams.ru) за предоставленные цифровые камкордеры.

Непревзойдённая мощь и эффективность



Серия UCP (Ultimate Circuit Protection, - уникальная защита) это новое поколение блоков питания производства COOLER MASTER. Он построен по самой передовой в отрасли схеме с использованием компонентов высшего качества для долгой и надёжной работы.

Реклама



UCP SERIES 700 / 900 / 1100W



"Лаборатория 80 PLUS® аплодирует компании COOLER MASTER, как первому в мире производителю, удостоенному Серебряного сертификата для блоков питания высокой мощности"

80 Plus

Москва:
ПИРИТ тел (495) 785-55-54
Звон (495) 955-51-99
НИКС (495) 974 33 33
Оланд (495) 788-19-18
Санрайз (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов
Neotop
(495) 223-23-23
СтартМастер (495) 785-85-55
Шедри (495) 784-72-34
FORMOZA (495) 234-21-64
NT Computer (495) 363-93-93

GSM COMPUTERS (495) 540-91-88
Merlion (495) 981-84-84
Объединённая розничная сеть
POLARIS
и Техмаркет-Компьютерс (495)
755-55-57

Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК (812) 327-34-10
Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3

Воронеж:
PET (4732) 77-93-39
Иркутск:
Контек (3952) 25-83-38
Нижний Новгород:
Санрайз (8312) 19-44-62
Уфа: Сеть магазинов КламаС
(3472) 91-21-12
Екатеринбург:
NT Computer (343) 379-31-68
Ростов-на-Дону:
NT Computer (863) 295-30-20
Новосибирск:
NT Computer (383) 344-99-04

Минус один

Тестирование многоядерных процессоров Intel и AMD

Дмитрий Колганов

Рынок процессоров переполнен. У одной только Intel в продаже четыре линейки на разных ядрах, а то, что творится в стане AMD, осмыслить еще труднее. Пора расставить все точки над i, рассказать о каждом производителе, о его планах на ближайшее время и провести тесты самих процессоров.

Intel вчера и сегодня

Два с половиной года назад сложно было представить, насколько уверенно будет чувствовать себя Intel на рынке процессоров. До выпуска Core 2 продукты компании основательно уступали линейке AMD Athlon 64. Intel так бросила ядро Netburst и создала новое — Core. В архитектуре сделали ставку на производительность за такт. И это привело к успеху, процессоры AMD начали отставать.

Важно отметить, что с Core компания внедрила настоящую двуядерность. В отличие от Pentium D, два ядра расположили на одном кристалле. Также Intel извлекла от высокого энергопотребления и доработала технологию SpeedStep, которая может не только понижать множитель процессора, но и отключать ненужные блоки.

На волне успеха через полгода компания представила Core 2 Quad — четырехядерный процессор на ядре Kentsfield. Тут Intel поступила так, как и с Pentium D: взяла два процессора Core 2 Duo и объединила их вместе. Слабым местом такой компоновки стала шина FSB, по которой ядра передают и получают данные, а заодно еще и общаются друг

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОЦЕССОРОВ			
Процессор	AMD Phenom X3 8750	AMD Phenom X4 9850	Intel Core 2 Extreme QX6850
Кодовое название	Toilman	Agena	Kentsfield
Тактовая частота	2,4 ГГц	2,5 ГГц	3,0 ГГц
FSB	HyperTransport 3.0	HyperTransport 3.0	1333 МГц
Кэш	3x512 Кб L2, 2 Мб L3	4x512 Кб L2, 2 Мб L3	2x4 Мб L2
Техпроцесс	65 нм	65 нм	65 нм
Число транзисторов	450 млн.	600 млн.	586 млн.
Площадь ядра	285 мм²	285 мм²	286 мм²
TDP	95 Вт	125 Вт	130 Вт
Цена (руб.)	от 4800	от 6000	от 30 000

с другом. Скорости маловато. В играх особенно преимущества четыре ядра не дали, зато при работе с видео, звуком и при запуске сразу нескольких приложений четыре ядра — это огромная прибавка в скорости.

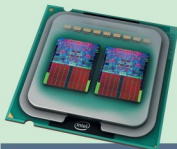
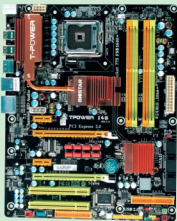
Примерно на год развитие остановилось. Вышла пара моделей серии Extreme, младшие Core поперевели на stepping L2. В ноябре 2007 года Intel перешла на 45-нм техпроцесс. Над Core поперевели, ядро Penryn создавали на новых материалах. С 1960-х годов в

транзисторах использовался диоксид кремния. С уменьшением физических размеров производители уменьшали изолирующий слой, пока не достигли предела. Сегодня Intel перешла на новый материал на основе гафния. У него куда меньше токи утечки, да и транзисторы теперь переключаются быстрее. Для нас это значит в первую очередь меньшее тепловыделение и более высокие частоты. На той же площади у Intel появилась возможность разместить в два раза больше транзисторов. С уменьшением размеров появилось дополнительное место для кэш-памяти, что позволило увеличить ее объем до 12 Мб. Обновился и набор инструкций. SSE4.1 обзавелся дополнительными возможностями, особенно в области работы с видео. Стоит отметить, что Penryn — лишь кодовое название для всей линейки 45-нм процессоров. На деле четырехядерные модели получили имя Yorkfield, а двуядерные — Wolfdale.

Интересно, что переход на 45 нм в ноябре прошлого года оказался скорее демонстрацией сил Intel, только летом компания наладила массовый выпуск новых процессоров.

В роли догоняющего

В свое время AMD лихо обогнала Intel с процессорами Athlon 64 и оставила архитектуру Netburst за бортом. Линейка процессоров не только выгодно отличалась скоростью работы, но и потребляла меньше энергии, чем процессоры конкурента. С двуядерными моделями у AMD дела также обстояли хорошо. Athlon 64 X2 собрал без ущерба для тактовых частот, да и с потреблением энергии не было проблем. А вот дальше все пошло не так гладко.



Несмотря на свой преклонный возраст Core 2 Extreme QX6850 все еще показывает отличную производительность.

Чипсет Intel P45 отлично подходит для разгона процессоров серии Core 2. Плата от Biostar — достойный выбор для подобных задач.

Взгляд в будущее

В ближайшее время нас ждет много интересного, особенно от Intel. Сейчас компания придерживается программы развития **Tick-Tock**. По нечетным годам она обновляет техпроцесс, а по четным представляет новую архитектуру. Обновление техпроцесса мы уже получили, к концу года ждем **Nehalem**.

Создаваться ядра будут по 45-нм техпроцессу. Intel обещает еще большую производительность на такт, кэш-память третьего уровня (общую для всех ядер) и расширенный набор SSE-инструкций. Наконец-то процессоры Intel обзаведутся встроенным контроллером DDR3-памяти, это существенно снизит задержки при обращении к ней. Будет возрождена технология **Hyper-Threading**: каждое ядро сможет обрабатывать сразу два потока. Также должны появиться восьмиядерные процессоры.

Хотя слухи о том, что увеличат размер TLB, а кэш-память будет независима от уровня к уровню. Мало того, **Nehalem** могут сделать модульным. К примеру, одно из восьми ядер можно выкинуть и поставить вместо него графическое ядро. Будет переработана системная шина, должно снизиться энергопотребление. В 2009 году Intel переведет **Nehalem** на 32-нм техпроцесс, что позволит поднять частоты и снизить энергопотребление. К 2010 году нас ожидает еще одна архитектура, **Gesher**, название которой уже успело смениться на **Sandy Bridge**. По слухам, работать эти процессоры будут на частотах до 4 ГГц, в качестве революции — встроенное графическое ядро. Также Intel может отказаться от SSE в пользу нового набора инструкций — **Advanced Vector Extensions**, их длина составит 256 бит.

Еще Intel готовит платформу **Larrabee**, которая должна появиться в течение двух лет. Это будут дискретные видеокарты на архитектуре x86 с поддержкой **DirectX** и **OpenGL**. Как считает Intel, сегодня программирование под видеокарты слишком сложное, а использование наработанных технологий позволит облегчить этот процесс.

Про будущее AMD информации куда меньше. Пока известно, что компания осваивает 45-нм техпроцесс. В конце этого года мы увидим процессоры **Deneb**. Выпуск приведет к смене платформы на **Socket AM3**. По слухам, **Deneb** должен добиться до частоты в 3 ГГц и получить поддержку DDR3 SDRAM (разогнаться, судя по всему, он будет отлично). Еще раньше AMD заявила о намерении встроить графическое ядро в процессор. Пока все это в планах. Скорее всего, компания продолжит развивать свою платформу **Spider**.

AMD была настолько уверена в архитектуре **K8**, что к выводу новой линейки Intel ничего не подготовила. Хотя как-то отвлечь пользователей от новых **Core 2** попытались при помощи перевода старых процессоров на DDR2-память и **Socket AM2**, но это не дало ощутимого прироста скорости.

На тот момент компания уже работала над архитектурами **K9** и **K10**, но уход некоторых ключевых разработчиков K8 затормозил работу и в конце концов привел к сворачиванию проектов. Компания сосредоточила силы на доработке K8 и выпуске ядра **Barcelona**. Тогда же AMD начала осваивать 65-нм техпроцесс и перевести на него линейку Athlon 64. Реальные шаги AMD сделала лишь в конце прошлого года.

Представление первых четырехядерных процессоров **Phenom** на ядре **Agena** прошло с помпой. Как и с первыми двундериками, AMD решила ставить все четыре ядра на один кристалл. Главный плюс такого подхода — исключение узких мест вроде FSB. Минусы — если во время выращивания кристаллов одно из ядер окажется нерабочим, то процессор от-

правляется на свалку. Хотя архитектура и носит название **K10 (Stars Core)**, это всего лишь доработка Athlon 64. Процессор окончательно перевели на 65-нм техпроцесс, уменьшили физические размеры и удвоили количество транзисторов. Блок вычислений перевели на фирменную версию **SSE4a**. Немного изменили работу с памятью, необходимые инструкции теперь загружаются напрямую в кэш-память первого уровня, минуя второй. Изменили блок предсказаний, теперь он с большей эффективностью предугадывает команды. Кроме того, **Phenom** получил кэш-память третьего уровня — общую для всех ядер. Пропускная способность **HyperTransport** увеличилась с 8



GIGABYTE GA-MA790FX-DQ6 — плата топ-класса, в которой реализованы все современные функции.



Трехядерный **Phenom X3 8750** оказался очень интересным процессором. В меру дешевый. Прекрасно гонится со штатных 2,4 ГГц до 3 ГГц.

RAZER *piranha*™
SOUND COMMUNICATION



ВЫЗЫВАЮ ОГОНЬ
НА СЕБЯ

Наушники с микрофоном Razer Piranha™ разработаны специально для тех, кто живет игрой. Их богатые функциональные возможности обеспечивают реалистичный звук, который удовлетворит потребности самого взыскательного игрока. Будь во всеоружии и держи руку на пульсе.



Г/с до 20,8 Г/с. Доработке подверглась и система экономии энергии — **Cool'n'Quiet**.

Как и ожидалось, Phenom не стал серьезным конкурентом Core 2, топовые модели по производительности сильно уступают продукции Intel. Разогнанный потенциал оказался низким, даже серия **Black Edition** с разблокированным множителем не дает серьезного прироста. Сильно на регуляцию Phenom повлияли и ошибки TLB, приводящая к зависанию при высокой нагрузке. Ее исправили, но не так оперативно, как хотелось бы.

Быстрые и сильные

AMD обновила линейку Phenom и перевела ее на стейпинг: **B3**. Это обычная работа над ошибками: небольшая прибавка в скорости и устранение проблемы с TLB. На всякий случай сменили название и добавили новые модели. Опознать новинки просто — третья цифра преобразовалась в «5», так что теперь в магазинах стоит искать **Phenom X4 9550/9650/9850** (2,2/2,3/2,5 ГГц), а также трехъядерные **Phenom X3 8450/8650/8750** (2,1/2,3/2,4 ГГц). В тестах мы использовали топовые модели от AMD, а в качестве конкурента взяли **Core 2 Extreme QX6850** (3 ГГц).

Перевод на новый техпроцесс позволил AMD выпустить процессор с частотой 2,5 ГГц и приблизиться к младшему **Core 2 Quad Q6600** (2,6 ГГц). Кроме частоты, никаких других изменений нет: тот же кэш L2 по 512 Кб для каждого ядра и один общий кэш L3 на 2 Мб. Скорость шины у Phenom X4 9850 — 2 ГГц, у младших моделей она составляет 1,8 ГГц. На тесты к нам попала модель серии Black Edition, то есть с разблокированным множителем.

Не менее интересно выглядит Phenom X3 8750 (2,4 ГГц), первый трехъядерный процессор в мире. На деле это все тот же четырехъядерный Phenom, у которого одно ядро не прошло проверку. Примечательно в этом процессоре лишь энергопотребление. Трехъядерному процессору нужно 1,2 В для работы, а четырехъядерному — 1,3 В.

Конкурент от Intel нам хорошо известен. Это Core 2 Extreme QX6850 на ядре Kentsfield, работающий на частоте 3 ГГц и обладающий 8 Мб кэш-памяти второго уровня. Так же как и Phenom, он создан по 65-нм техпроцессу.

Занимательная математика

На тестовом стенде мы использовали видеокарту **Radeon HD 3870 X2**, 2 Гб оперативной памяти с частотой 1066 МГц и кулером **OCZ Vendetta 2**. Отличались только материнские платы: для платформы AMD мы выбрали **GIGABYTE GA-MA790FX-DQ6 (AMD 790FX)**,

для Intel — **Biostar TPowere I45 (Intel P45)**. Операционная система — **Windows Vista Ultimate 64 bit**.

Поскольку тестировали мы процессоры, нас интересовали не только игры. В список тестов вошли **3DMark06**, **PCMark05**, игры **Crysis**, **Call of Duty 4: Modern Warfare** и **F.E.A.R.** Отдельно мы провели тесты на скорость архивации данных при помощи **WinRAR**, оценили рендеринг картинки в **CINEBENCH R10**, а также сравнили скорость кодирования HD-роликов с помощью **VirtualDub**. Скорость кодирования звука замерили с помощью **PCMark05** (конвертация WAV-файла в формат OGG Vorbis).

Phenom X4 9850 во всех тестах был медленнее QX6850 на 10-30%. При кодировании видео последний оказался на четверть быстрее. Ради интереса мы снизили частоту QX6850 до 2,5 ГГц и посмотрели на результаты. Отставание Phenom X4 9850 сократилось до 6-12%.

Откровенно говоря, соревнование Phenom X4 9850 с Phenom X3 8750 оказалось куда более захватывающим. В штатном режиме Phenom X3 8750 отставал примерно на 10-25%, но все изменилось после отключения разгона.

Phenom X4 9850 нялся плохо, систему удалось запустить на скромной частоте 2,8 ГГц, но стабильности в работе не было. Пришлось снизить планку до 2,75 ГГц. Разгон проводился по шине: со штатных 200 МГц до 220 МГц. Разгон через множитель не дал положительных результатов.

Трехъядерный Phenom X3 8750 показал куда лучшие результаты. При заблокированном множителе (12х) он перенес поднятие шины с 200 МГц до 250 МГц и заработал на частоте 3 ГГц. В играх и синтетических тестах это дало такой прирост производительности, что отстал даже разогнанный Phenom X4 9850. К тому же Phenom X3 8750 оказался значительно холоднее: температура не превысила 45 градусов против 65 у Phenom X4 9850. QX6850 при 3,0 ГГц был существенно горячее обоих AMD — 80 градусов.



Как и ожидалось, процессор от Intel оказался значительно быстрее топовых представителей от AMD. И это при том, что мы использовали процессор на базе старого ядра Conroe. А ведь в арсенале Intel есть мощнейший QX9770 на ядре Yorkfield (45 нм). Но не стоит забывать, что QX6850 обойдется дороже — примерно 30 000 руб. Phenom X4 9850 Black

3DMARK 06 1.1.0

	CPU	Overall
AMD Phenom X3 8750 (2,4 ГГц)	2639	11137
AMD Phenom X4 9850 (3,0 ГГц)	3231	13483
AMD Phenom X4 9850 (2,5 ГГц)	3424	13161
AMD Phenom X4 9850 (2,75 ГГц)	3831	13583
Intel Core 2 Extreme QX6850 (3,0 ГГц)	4275	15455
Intel Core 2 Extreme QX6850 (2,5 ГГц)	3569	12773

	WINRAR 3.72 (КБ/С)	VIRTUAL DUB (МИН.)
AMD Phenom X3 8750 (2,4 ГГц)	1194	8:31
AMD Phenom X3 8750 (3,0 ГГц)	1425	7:10
AMD Phenom X4 9850 (2,5 ГГц)	1517	7:31
Intel Core 2 Extreme QX6850 (3,0 ГГц)	1640	5:37
Intel Core 2 Extreme QX6850 (2,5 ГГц)	1440	7:20

PCMARK05 1.2.0

	CPU	Memory	Overall
AMD Phenom X3 8750 (2,4 ГГц)	5382	4031	5848
AMD Phenom X3 8750 (3,0 ГГц)	7885	5490	7012
AMD Phenom X4 9850 (2,5 ГГц)	7033	4727	6770
AMD Phenom X4 9850 (2,75 ГГц)	8116	5503	7083
Intel Core 2 Extreme QX6850 (3,0 ГГц)	9620	6105	8024
Intel Core 2 Extreme QX6850 (2,5 ГГц)	8005	5094	6488

CINEBENCH R10 (64-BIT)

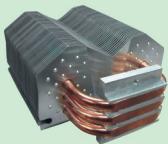
	One Core	Multi Core	Коефф.
AMD Phenom X3 8750 (2,4 ГГц)	2496	6984	2,8
AMD Phenom X3 8750 (3,0 ГГц)	3268	8359	2,56
AMD Phenom X4 9850 (2,5 ГГц)	2613	9627	3,67
AMD Phenom X4 9850 (2,75 ГГц)	2947	10450	3,54
Intel Core 2 Extreme QX6850 (3,0 ГГц)	3463	12001	3,47
Intel Core 2 Extreme QX6850 (2,5 ГГц)	2880	10174	3,53

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

	Crysis (1280x1024, Normal, AFx16)	Call of Duty 4 (1280x1024, Max, Afx16)
AMD Phenom X3 8750 (2,4 ГГц)	35,29	116,5
AMD Phenom X3 8750 (3,0 ГГц)	38,26	141,9
AMD Phenom X4 9850 (2,5 ГГц)	36,8	129,1
AMD Phenom X4 9850 (2,75 ГГц)	37,69	141,6
Intel Core 2 Extreme QX6850 (3,0 ГГц)	39,41	145,8
Intel Core 2 Extreme QX6850 (2,5 ГГц)	37,47	131,6

Еdition стоит порядка 6000 руб., а Phenom X3 8750 и вовсе 4800 руб. Если вам непременно хочется опробовать в деле четыре ядра, то Phenom X4 9850 станет неплохим выбором. Высокая производительность и низкая цена привлекают. Также стоит обратить внимание на Phenom X3 8750. Он хорошо разогнается и отлично зарекомендовал себя в играх.

Если же для вас главное производительность, то единственный выбор — это Intel. Выбрать действительно есть из чего. **Core 2 Quad Q9300**, работающий на частоте 2,5 ГГц и обладающий кэш-памятью в 6 Мб, обойдется в 7000 руб. Добавив еще 1-1,5 тысячи, можно приобрести **Core 2 Quad Q9450** (2,66 ГГц, 12 Мб). Прямая же альтернатива Phenom X4 9850 — **Core 2 Quad Q6700** (2,66 ГГц, 8 Мб). Но куда логичнее будет выбрать **Core 2 Quad Q6600** (2,4 ГГц, 8 Мб) — практика показывает, что этот процессор очень часто оказывается до скорости 3 ГГц без каких-либо проблем. ■



Если вы решили выжать максимум из своего процессора — запаситесь достойным кулером.

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С НОВЫМ РУССКИМ!



Внешний вид корпуса
может отличаться от изображенного на рисунке

Ноутбуки серии Р –
для тех, кто хочет управлять
мощью технологий

DEPO VIP – первый российский ноутбук мирового уровня

Ноутбук DEPO VIP P9710 на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2 –

для тех, кто хочет управлять мощностью технологий. Высокопроизводительный процессор, максимум средств современной связи и синхронизации, мощная видеокарта делают этот ноутбук по-настоящему эксклюзивным компьютером для тех, кто серьезно занимается проектированием, увлекается 3D-дизайном и привык получать удовольствие от самых современных игр. Большой экран с поддержкой формата изображения высокой четкости (Full HD) и практически безграничные возможности позволяют сравнить этот ноутбук с производительными настольными системами профессиональных пользователей.



59 990 руб.

DEPO VIP P9710

- Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium
- Процессор Intel® Core™ 2 Duo T9400
- Размер экрана 17" WUXGA
- Оперативная память 4096 Мб
- Видеокарта NVIDIA 9800GT 512 Мб
- Жесткий диск 320 Гб
- Мультиформатный DVD-привод
- CardReader
- Wi-Fi
- Bluetooth
- Веб-камера



Рисунки. Телерекламу.

Мы их сделали!

Компания DEPO Computers, тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

Intel, norotin Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.



БИТВА ДИНОЗАВРОВ

Тестирование жесткого диска Western Digital VelociRaptor

Николай Арсеньев

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

	Интерфейс	Объем	Скорость вращения шпинделя	Объем кэш-памяти	Среднее время поиска (мс)	Гарантия	Цена (руб.)
Western Digital Raptor WD1500ADFD	Serial ATA	150 Гб	10 000 об/мин	16 Мб	4,6	5 лет	от 5000
Western Digital VelociRaptor WD3000GLFS	Serial ATA	300 Гб	10 000 об/мин	16 Мб	4,2	5 лет	от 8000

Компания Western Digital по праву может гордиться своей линейкой жестких дисков Raptor. Все началось с 36-гигабайтной модели. Главной отличительной особенностью винчестера стала выдающаяся производительность и совершенно дикая цена. В его скорости сомневаться не приходилось, скорость шпинделя WD360GD составляла не классические 5400 или 7200 об/мин, а целых 10 000 об/мин.

В прошлом номере мы упоминали о VelociRaptor (WD3000GLFS), теперь настало время познакомиться с этим чудом техники поближе.

Достижимый идеал

Настоящей сенсацией стал тот факт, что VelociRaptor оказался не классическим винчестером для компьютера. Диск выполнен в самом что ни на есть ноутбучном формате — 2,5 дюйма. Для того чтобы при его установке в системный блок не возникло проблем, WD усклади VelociRaptor в 3,5-дюймовый радиатор.

Наша платформа для тестирования была основана на системной плате Biostar TPover N750. Контроллеры дисковой подсистемы у NVIDIA всегда отличались приличной производительностью, чипсет nForce 750a SLI — не исключение.

Если сравнивать два поколения жестких дисков по уровню шума, то старый Raptor не выдерживает никакой критики. Во время поиска винчестер жужжит очень громко — наверное, даже если запрятать его в 5,25-дюймовый внутренний бокс, это не спасет. Другое дело — новинка VelociRaptor. Во время работы его еле слышно. Но это не самое странное: заявленный уровень шума у VelociRaptor не отличается от обычного Raptor и составляет 36 дБ. Ошибка в спецификации? Возможно.

В тесте PCMark05 (HDD) омоника VelociRaptor набрал совсем не скром-

ные 8733 балла. Его соперник, Raptor, отстал почти на 2000 баллов. Если копнуть глубже, из таблицы можно понять, откуда взялся такой отрыв.

Изучим результаты в EVEREST Ultimate 4.50. Что там у нас со скоростью чтения — линейной и случайной? Отрыв VelociRaptor в обоих случаях — более 30 Мб/с. Аналогичную ситуацию наблюдаем и со скоростью записи. Фантастика, скажете вы? Пожалуй. При этом, несмотря на то что размеры пластин стали меньше, а плотность данных возросла, время поиска при чтении нисколько не увеличилось — наоборот, даже сократилось на 1 мс.

Что касается температуры жестких дисков под нагрузкой, то на открытом тестовом стенде WD Raptor WD1500ADFD раскочегарился аж до 47 градусов. Для жесткого диска это совсем не мало. В свою очередь, маленький и юркий VelociRaptor WD3000GLFS достиг отметки в 32 градуса. Разница, как видите, существенная.



Что тут сказать? Жесткий диск WD VelociRaptor WD3000GLFS удался. Своего предшественника он разгромил по всем параметрам. В сравнении с классическим Raptor новинка меньше греется, быстрее ищет и считывает данные, на поиск уходит меньше времени, температура ниже, при всем при этом объем дисковой памяти увеличился вдвое, а шума практически нет.

Стоит VelociRaptor порядка 8000 руб. Если вы до этого были знакомы с линейкой жестких дисков Raptor, вас эта сумма вряд ли шокирует.

PCMARK05 1.2.0 (HDD)

	XP Startup	App. Loading	General Usage	Virus Scan	File Write	Overall
Western Digital Raptor WD1500ADFD	10,87	9,07	8,01	89,89	83,16	6783
Western Digital VelociRaptor WD3000GLFS	13,37	11,06	9,69	121,20	120,53	8733

EVEREST ULTIMATE 4.50

	Linear Read	Random Read	Buffered Read	Av. Read Access	Linear Write	Random Write	Buffered Write	Av. Write Access	Температура
Western Digital Raptor WD1500ADFD	74,2	71,9	122,7	8,1	72,9	74,1	105,7	0,02	47
Western Digital VelociRaptor WD3000GLFS	105,1	104,9	229,1	7,0	104,2	105,2	155,5	0,02	32



ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

ОЛИМПИЙСКОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ

Тестирование ТВ-тюнера Behold TV INTRO

Влад Вахнев

Диапазон: метровый, дециметровый • **Стереозвук:** A2/NICAM • **Максимальное разрешение:** 1920x1200
 • **Разъемы:** VGA (In/Out), звуковые разъемы, комбинированный вход, ТВ-антенна • **Комплект поставки:** тюнер, блок питания, аудиосигнал, VGA-кабель, комбинированный кабель-переходник, пульт ДУ, батарейки, подставка, руководство • **Размеры:** 170x120x30 мм • **Цена:** от 2700 руб.

Автономные тюнеры, способные работать без вмешательства компьютера, пользуются все большим спросом. И самое, пожалуй, сложное в выборе такого устройства — определить, какие именно функции вам на самом деле нужны. Кому-то необходимо радио, а кто-то предпочтет лишний порт для подключения к монитору игровой приставки или DVD-плеера.

Наш чемпион

Новая модель ТВ-тюнера Behold TV INTRO, разработанная компанией Beholder, на первый взгляд похожа на облегченный вариант более ранней модели Behold TV SOLO. На самом деле это не совсем так. Безусловно, INTRO уступает SOLO в функциональности — в частности, новая модель не имеет FM-приемника и видеовхода, — но начинка мало отличается от начинки своего старшего собрата.

Прежде всего Behold TV INTRO выделяется своим дизайном. На передней панели тюнера расположена кнопка включения, ИК-приемник, здесь же, за шторкой, спрятался древний COM-порт — именно через него предстоит подключать тюнер к компьютеру для обновления прошивки. Неподдалеку расположена панель управления, отвечающая за переключение каналов и управление громкостью.

На тыльной стороне видим два VGA-разъема (In/Out) и еще два звуковых, один комбинированный низкочастотный видеовход, включающий композитные и S-Video-порты, а также разъемы для подключения телевизионной антенны и внешнего блока питания.

Помимо горизонтального и вертикального (на подставке, ножки ее прорезинены, что придает дополнительную устойчивость) расположения, Behold TV INTRO можно повесить на стену: на нижней стороне корпуса предусмотрены универсальные петли.

Рекордное изображение

Автономные ТВ-тюнеры являются особой категорией мультимедийного оборудования, которое нельзя ставить в один ряд с внутренними моделями. Чтo для внутреннего тюнера норма, то для внешнего — достижение. При этом автономные тюнеры имеют свои преимущества: они не требуют установки драйверов, с их помощью можно сделать из старого монитора телевизор для дачи.

Перед нами классический автономный тюнер. Он способен принимать телевизионные программы метрового и дециметрового диапазона со стереозвукoм в стандарте A2/NICAM. В русифицированном меню реализован удобный поиск и сортировка программ, а также индивидуальные настройки параметров каждого канала (писать названия, кстати, можно не только по-английски, но и кириллицей). Несмотря на всю свою автономность, настройку каналов удобнее проводить с компьютера, подключив устройство через COM-порт.

Чтобы не пропустить решающий матч или новую порцию сериала, в Behold TV INTRO встроены таймер. Еще одна приятная особенность этого тюнера — поддержка ЖК-мониторов с разрешением до 1920x1200. Для работы с широким форматом Behold научился изменять аспект кадра.

Функция POD (Picture on Desktop) позволяет просматривать на рабочем столе не классические обои, а ТВ-передачи. Помимо этого, Behold TV INTRO способен отображать 16 каналов в режиме предварительного просмотра. В общем, функционально наш герой ничем не отличается от своих продвинутых соплеменников.

Из интересного: тюнером можно

управлять при помощи специальной утилиты, сканирующей каналы и автоматически присваивающей им имена, сортировать и задавать индивидуальные параметры для каждого из каналов и сохранять настройки в файл (потом в любой момент его можно загрузить в тюнер). Помимо стандартных параметров (яркость, насыщенность и так далее), разрешено изменять уровень сигнала и шумоподавление. Неплохо.

В качестве бонуса нам предлагают несколько встроенных игр — тетрис, змейку, пятнашки, пасьянс и блэкджек. Управление осуществляется при помощи кнопок переключения каналов и изменения громкости.

Функциональность тюнера оказалась на достойном уровне, качество картинки — тоже очень неплохое. Регулируя уровень сигнала и шумоподавление можно добиться впечатляющих результатов. Пульт ДУ простой и удобный.



По количеству функций и дополнительных портов Behold TV INTRO уступает SOLO, однако качество изображения, удобство использования и дизайн остаются на все том же высоком уровне. Цена при этом ниже где-то на 800 рублей. ■





РАЗМЕР НЕ ГЛАВНОЕ

Тестирование компьютерного корпуса Antec Mini P180

Алексей Горбунов

Тип корпуса: Mini Tower • **Цвет:** черный • **Материал:** алюминий, сталь, пластик • **Поддержка системных плат:** mATX • **Количество 5,25-дюймовых отсеков:** 3 внешних • **Количество 3,5-дюймовых отсеков:** 5 внутренних • **Слоты расширения:** 4 • **Охлаждение:** 120 мм (2000 об/мин) в задней стенке, 200 мм (800 об/мин) сверху • **Разъемы:** USB, eSATA, Audio • **Размеры:** 436x435x212 мм • **Вес:** 9,5 кг • **Комплект поставки:** 5,25-до 3,5-дюймовая планка, набор крепежей, инструкция • **Цена:** от 4700 руб.

У каждого человека есть свое видение идеального игрового ПК. Гигантские корпуса, под завязку напиханные современным железом, с системой водяного охлаждения или фреонкой — это мечта любого игроманья. Но есть и другой, более спокойный вариант: система с мощным набором комплектующих в аккуратном и компактном облачении. Говорить о выборе начинки мы не будем, вместо этого расскажем о корпусе **Antec Mini P180**.

Малыш на миллион

Внешне корпус выглядит интересно, а благодаря дизайнерским примочкам смотрится весьма оригинально. Вся поверхность кейса матовая, боковые стенки и дверца отделаны металлическими листами серебристого цвета. Грамотно расположены интерфейсные разъемы, механизм дверцы позволяет открывать ее на угол до 270 градусов, толстые порезиненные ножки гасят вибрацию корпуса. Трехслойные боковые стенки плотно прилегают к основной конструкции, так что о шумке можно не беспокоиться.

Mini P180 обладает скромными размерами и подходит только для сборки систем с материнской платой формата **micro ATX**. Внутри, согласно модным веяниям, корпус состоит из двух независимых зон, разделенных перегородкой. Нижняя часть предназначена для установки блока питания и пары устройств формата 5,25 дюйма. Также там примостился небольшой фильтр. Верхняя часть кейса, помимо материнки и четырех плат расширения, может вместить до пяти жестких дисков и один оптический привод. В комплекте с корпусом есть специальная планка, при помощи которой любой из 5,25-дюймовых отсеков превращается в 3,5-дюймовый. Надобность в ней возникает, например, при установке кард-ридера. Размеры верхней зоны достаточны для установки графической платы класса **GeForce 9800 GT** или **Radeon HD 4870**. Если же снять нижнюю корзину для винчестеров, то без проблем влезет любая из ныне существующих видеокарт.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	Intel Core 2 Extreme QX6850 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 1333 МГц, L2-кэш 8 Мб)
Кулер процессора	Scythe ANDY SAMURAI MASTER (1200 об/мин)
Материнская плата	ASUS P5E-VM HDMI (Intel G35, Socket 775, FSB 1333 МГц, DDR2-800, PCIE, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, VGA, HDMI, USB, FireWire, GbLAN, mATX)
Память	2x1 Гб OCZ DDR2 SDRAM PC2-6400 Reaper HPC Edition OC2ZRP8002GK (800 МГц)
Видеокарта	Sapphire Radeon HD 4850 512 Мб (PCie x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)
Жесткие диски	Seagate Barracuda 7200.10 ST3320620AS 320 Гб (SATA, 16 Мб)
Оптический привод	Optiarc AD1713-S (SATA)
Блок питания	PC Power Silencer 610 EPS12V (610 Вт)

АНТЕС MINI P180 (ВЕНТИЛЯТОРЫ НА МИНИМУМ)

Режим	Температура		
	Процессор	Видеокарта	Жесткий диск
Idle	42	55	37
Burn	55	78	37

Кстати о корзинах: их две, они съемные и обе оснащены антивибрационными прокладками. Нижняя оборудована салазками (как и отсеки для 5,25-дюймовых приводов), а в верхней винчестеры надо прикручивать ручками. Напротив каждой корзины на передней панели предусмотрен отсек для установки 120-мм вентилятора. Пылевой фильтр в наличии. Снаружи отсеки прикрыты пластиковыми дверцами.

Охлаждение Mini P180 организовано следующим образом: на задней стенке есть стандартный 120-мм ветродуй, а сверху — гигантский 200-мм вентилятор. И тот, и другой работают на выдув горячего воздуха. На заднюю стенку корпуса вынесены регуляторы скорости вращения вентиляторов. Доступно три положения: низкие, средние и высокие обороты.

Одна из самых приятных особенностей Mini P180 заключается в том, что после сборки большая часть кабелей будет располагаться вдоль стенки за системной платой. Отсутствие болтающихся проводов способствует лучшему движению воздушных потоков. Да и с эстетической точки зрения такая система смотрится куда симпатичнее, жаль, разработчики не «прорубили» окно.

Температура компонентов нашего тестового стенда под нагрузкой составила: 55 градусов — ЦП, 78 градусов — видеокарта, 37

градусов — жесткий диск. Шум от работы системы был минимальным.

Antec Mini P180 хорошо подходит для построения сбалансированной игровой системы. Корпус успешно совмещает в себе компактность, эффективное охлаждение и приличную звукоизоляцию.

Стоит Antec Mini P180 чуть меньше 5000 руб. Учтите, что поставляется корпус без блока питания. Но свою не самую скромную цену вполне оправдывает. ■

Благодарим компанию «Карин» (www.karin.ru) за предоставление Antec Mini P180.



DigitalLife ELA

Производительность и развлечения цифрового мира



- Процессоры Intel® Core™ 2 Extreme, Core™ 2 Quad, Core™ 2 Duo, Pentium® Dual-Core E2xxx, Celeron® 4xx
- 8-фазный цифровой PWM
- Основана на чипсете Intel P45
- Двухканальная память DDR2 1066(oc) МГц, max. 8 GB
- Gigabit LAN, 7.1 каналный звук Dual Digital HD с DTS CONNECT™ и Dolby Digital Live™
- Интегрированные IDT PCIe с поддержкой ATI CrossFireX™ (3 слота x8)



Двухканальный цифровой звук

Выходы Digital Fiber/Optical и S/PDIF обеспечивают звук высочайшего качества на выходе и большую гибкость при подключении аудио систем. Dual Digital Audio позволяет изолировать различные источники звука на ПК и выводить звук через два цифровых выхода или через 7.1-канальную аудио систему и аудио выходы на лицевой панели.



Поддержка CrossFireX™

Благодаря встроенному перепрошитому IDT PCIe, ELA поддерживает 3-слота PCIe 2.0 x16 (3 слота x8) с ATI CrossFireX™



8-фазный цифровой PWM

Обеспечивает лучшую подачу питания, удовлетворяя требованиям энтузиастов и оверклокеров. Эта цифровая система управления подачей энергии обеспечивает более высокую эффективность питания. Быстро и стабильно реагирует на изменения в потреблении энергии и более высокий ток на выходе для экстремального разгона.

Дилеры:

Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Arbiart компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникайшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)900-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9;

Альметьевск: Компьютерный мир - (855)3256-934; **Барнаул:** К-Трейд - (385)266-6910; **Воронеж:** Рет - (4732)77-9339; **Екатеринбург:** Спаркс - (343)371-6568; **Трилайн** - (343)378-7070; **Ижевск:** Корпорация Центр - (3412)438-805; **Курск:** ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; **Новосибирск:** НЭТА - (3832)304-1010; **Пермь:** Инстар Технологии - (342)212-4646; **Пятигорск:** Дивком - (8793)33-0101; **Ростов-на-Дону:** Борт - (863)267-6810; **Самара:** Аксус - (846)270-9960.



Иван Нечесов

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Thermaltake Armor+ MX VH8000BWS



Корпус **Thermaltake Armor+ MX** (формата MiddleTower) выпускается в двух версиях — с блоком питания на 400 Вт и без него. Есть модификации с предустановленной системой жидкостного охлаждения (отличаются индексом LCS в названии).

С моделью **Armor+ MX VH8000BWS** не поставляются ни БП, ни СВО, то есть все комплектующие предлагается выбрать самому. За небольшими пластинчатыми створками на передней панели расположено пять отсеков для пятидюймовых накопителей и один — для флоппи-дискового или кардридера. Для винчестеров предусмотрено четыре внутренних посадочных места.

Корпус продувается тремя вентиляторами: один (120 мм, 1300 об/мин) расположен на задней стенке, один (120 мм, 1300 об/мин) — спереди, и еще один (230 мм, 800 об/мин) — на боковой панели. Перед отсеками для накопителей установлены пылевые фильтры, которые легко снимаются для чистки.

На верхней панели расположен «карман» для флешек и инструментов. Для сборки корпуса отвертка не нужна: карты расширения и все накопители крепятся при помощи пластиковых защелок.

В комплект поставки **Armor+ MX** входит впечатлительный набор стяжек, так что кабели и шлейфы в корпус можно проложить так, чтобы они не мешали циркуляции воздуха.

Технические характеристики ■ **Материал корпуса:** алюминий ■ **Система охлаждения:** один вентилятор (120 мм, 1300 об/мин) на задней стенке, один (120 мм, 1300 об/мин) — спереди, еще один (230 мм, 800 об/мин) — на боковой панели ■ **Отсеки для накопителей:** 5 внешних отсеков на 5,25 дюйма, 1 внешний и 4 внутренних посадочных места для 3,5-дюймовых устройств ■ **Слоты расширения:** 7 ■ **Блок питания:** есть ■ **Порты:** 2 USB, eSATA, микрофон, наушники ■ **Размеры:** 490x535x240 мм ■ **Вес:** 10,8 кг

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Оригинально выглядит, может вместить самые современные комплектующие
Сколько?	5000 руб.
Где?	www.thermaltake.com

Maxtor OneTouch 4 Mini

Линейка внешних жестких дисков **Maxtor OneTouch 4 Mini** была представлена давно, но модель емкостью 320 Гб появилась в ней лишь сейчас. Компактный накопитель выполнен в пластиковом корпусе с алюминиевой вставкой. Нижняя и боковые панели прорезинены, так что диск не скользит ни на столе, ни в руках. На одном из торцов расположена небольшая кнопка-индикатор для выполнения процедуры резервного копирования, синхронизации данных или запуска любого приложения на усмотрение пользователя.

В основе накопителя лежит жесткий диск емкостью 320 Гб с пластинами диаметром 2,5 дюйма. Средняя скорость чтения и записи на приличном уровне: 30,9 Мб/с и 30,3 Мб/с соответственно.

В комплект поставки **Maxtor OneTouch 4 Mini** входит разветвленный USB-кабель и краткое руководство пользователя. На диск записан софт для синхронизации файлов в двух или более системах на одной платформе. При необходимости можно защитить данные паролем и с помощью 256-битного программного шифрования AES.

Технические характеристики ■ **Емкость:** 320 Гб ■ **Скорость вращения шпинделя:** 5400 об/мин ■ **Количество дисков/головок:** 2/4 ■ **Средняя задержка:** 5,6 мс ■ **Время доступа:** 9 мс ■ **Кэш-память:** 8 Мб ■ **Безопасность:** 256-битное программное шифрование AES ■ **Источник питания:** два порта USB ■ **Интерфейс:** USB 2.0 ■ **Размеры:** 82x125x15 мм ■ **Вес:** 167 г ■ **Гарантия:** 5 лет



Что?	Портативный винчестер
Почему?	Несмотря на внушительную емкость, помещается в кармане и обходится без дополнительного питания
Сколько?	3800 руб.
Где?	www.maxtor.com

Sapphire Radeon HD 4870

Sapphire Radeon HD 4870 — видеокарта топ-класса с двухслотовой системой охлаждения и двумя шестиконтактными разъемами для питания. В комплект поставки входит флешка емкостью 2 Гб и набор программ — 3DMark06, PowerDVD 7, Cyberlink DVD Suite 5.

От видеокарт предыдущего поколения Sapphire Radeon HD 4870 отличается памятью — GDDR5 вместо GDDR3. В большинстве

Технические характеристики • **Видеоин:** ATI Radeon HD 4870 (RV770 XT) • **Техпроцесс:** 55 нм • **Площадь ядра:** 260 мм² • **Количество транзисторов:** 956 млн • **Шейдерные процессоры:** 800 • **Текстурные блоки:** 40 • **Блоки растеризации:** 16 • **Частота чипа:** 750 МГц • **Частота памяти:** 1800 МГц • **Память:** 512 Мб, GDDR5 • **Шина памяти:** 256 бит • **Пропускная способность памяти:** 115,2 Гб/с • **Версия DirectX:** 10.1 • **Задняя панель:** 2 DVI, TV-выход • **Энергопотребление:** 160 Вт • **Интерфейс:** PCI-E 2.0

Что?	Видеокарта
Почему?	Соотношение цены и производительности на порядок лучше, чем у конкурента
Сколько?	8000 руб.
Где?	www.sapphiretech.ru

ВМАНЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
В МОРОЗ
РАБОТАЕТ



игра на платформу GeForce GTX 260 на 5-10%, исключающую необходимость в заметной более дорогой GTX 280. Конкурент у Radeon HD 4870 один — это HD 4850. Последний обеспечивает на 20-30% меньшую производительность по значительно более низкой цене (минус 3000 руб.).

Apacer Aeolus DDR3-1800 2x1 Гб

Комплект Apacer Aeolus DDR3-1800 состоит из пары гигабайтных модулей памяти с рабочей частотой 1800 МГц и таймингами 7-7-7-20. Номинальное напряжение составляет 1,9 В против стандартного для DDR3 SDRAM значения в 1,5 В. Для отвода тепла используется уникальная по дизайну система охлаждения. Массивные двухслойные радиаторы полностью закрывают планки памяти и оборудованы вентиляторами. Если верить Apacer, такая система охлаждения на 70% эффективнее обычных алюминиевых радиаторов.

Память поддерживает технологию Intel Extreme Memory Profile, так что при использовании совместимой материнской платы активируются оптимизированные под разгон настройки из соответствующих профилей в SPD.

Apacer Aeolus DDR3-1800 оценят любители разгона. Для тех, кто не планирует экспериментировать с частотами, комплект ценности не представляет — за небольшой прирост производительности придется слишком сильно переплачивать.

Технические характеристики • **Тип:** DDR3 SDRAM • **Объем:** 2x1 Гб • **Рабочая частота:** 1800 МГц • **Номинальное напряжение:** 1,9 В • **Ширина шины:** 14 400 Мб/с • **Тайминги:** 7-7-7-20

Что?	Оперативная память
Почему?	Обеспечивает рекордную производительность и подходит для смелых экспериментов с частотами
Сколько?	6000 руб.
Где?	www.apacer.ru



ASUS M3A79-T DELUXE

ASUS M3A79-T DELUXE стала одной из первых материнских плат на основе связки чипов AMD 790FX и SB750. Результаты тестов показали, что южный мост SB750 очень хорошо подходит для экспериментов с рабочими частотами четырехъядерных процессоров AMD — реализация скрытого потенциала возможна при использовании как моделей с разблокированным множителем (Black Edition), так и обычных Phenom. При помощи утилиты ASUS Precision Tweaker 2 можно регулировать напряжение на северном и южном мостах и напряжении памяти с шагом в 0,02 В.

Материнская плата оснащена гигабитным сетевым адаптером, восьмиканальным аудиодомом и шестью SATA-портами с возможностью создания RAID-массивов уровней 0, 1, 5 и 10. Четыре слота PCIe x16 поддерживают спецификации PCIe 2.0. Схема их работы напрямую зависит от количества установленных видеокарт.

В память ASUS M3A79-T DELUXE записана операционная система на ядре Linux, чтобы пользователь смог получить доступ к функциям компьютера уже через несколько секунд после включения питания.

Технические характеристики • **Поддерживаемые процессоры:** AMD Sempron, Athlon 64/X2/FX и Phenom под Socket AM2/AM2+ • **Чипсет:** AMD 790FX + SB750 • **Оперативная память:** 4 слота DDR2-667/800/1066 (до 8 Гб) • **Сетевой адаптер:** 1 Гбит/с • **Аудиокодек:** 7.1, HDA • **Слоты расширения:** 2 PCI, 4 PCI-E x16 • **Дисковый массив:** 1 IDE, 6 SATA II • **Задняя панель:** 2 PS/2, 6 USB, eSATA, аудиоразъемы, LAN • **Форм-фактор:** ATX (244x305 мм)

Что?	Материнская плата
Почему?	Позволяет раскрыть скрытый разгонный потенциал процессоров AMD Phenom
Сколько?	8000 руб.
Где?	ru.asus.com



QNAP QBack-35S

Перед нами контейнер для жесткого диска от известного производителя сетевых хранилищ данных — компании QNAP. Внешний вид QBack-35S создает ощущение надежности и основательности: большая часть корпуса сделана из металлического сплава, на передней панели — только светодиодные индикаторы. Устройство можно расположить как горизонтально, так и вертикально, на небольшой подставке — для экономии места на столе.

Производитель гарантирует совместимость QBack-35S с любыми настольными SATA-винчестерами емкостью до 1 Тб, недавно анонсированные полупотрабатываемые диски будут работать без проблем. Главное — следить за температурой. Для подключения к компьютеру можно использовать порт USB 2.0 или eSATA (во втором случае скорость выше, но функция автоматического резервного копирования не работает).

В тестах контейнер с винчестером Seagate Barracuda 7200.10 160 Гб показал отличную производительность: при использовании интерфейса eSATA скорость чтения/записи не отличалась от полученной при прямом подключении жесткого диска к SATA-порту.

В комплект поставки QBack-35S входит софт для резервного копирования и шифрования данных. При необходимости можно разбить винчестер на открытую и защищенную паролем области, так что контейнер можно совершенно безбоязненно одолжить приятелю — конфиденциальная информация останется закрытой от чужих глаз.

Технические характеристики • Поддерживаемые накопители: настольные SATA-винчестеры формфактора 3,5 дюйма • **Безопасность:** 256-битное программное шифрование AES • **Интерфейсы:** USB 2.0, eSATA • **Размеры:** 123x210x39 мм • **Вес:** 570 г

Что?	Контейнер для жесткого диска
Почему?	Высокая скорость при подключении через порт eSATA, шифрование
Сколько?	2600 руб.
Где?	www.qnap.com

ZOTAC GeForce 9500 GT AMP! Edition

В конце июля NVIDIA официально представила GeForce 9500 GT, и многие компании поспешили анонсировать собственные видеокарты на его основе. Одна из самых интересных плат — ZOTAC GeForce 9500 GT AMP! Edition. Номинальные частоты для GeForce 9500 GT равны 550/1400/1600 МГц, но инженеры ZOTAC несомненно увеличили их до 650/1625/1800.

Последняя версия драйверов PhysX предусматривает поддержку GeForce 9500 GT, поэтому видеокарта способна ускорять физические эффекты в играх. С точки зрения производительности видеокарта довольно привлекательна: основного конкурента в лице Radeon HD 3650 плата заметно опережает практически во всех играх и тестовых приложениях. До HD 3650 новинка не дотягивает, но и ценовые категории у них разные.

ZOTAC GeForce 9500 GT AMP! Edition обходится без дополнительного питания, поскольку энергопотребление составляет не более 50 Вт. Для работы достаточно блока питания мощностью 350 Вт с нагрузочной способностью по линии +12 В не менее 18 А.

На задней панели находится пара разъемов DVI и ТВ-выход. Порты HDMI нет, но HD-телевизоры можно подключить при помощи комплектного переходника DVI-to-HDMI и транзитного звукового входа S/PDIF.

Технические характеристики • **Видочип:** NVIDIA GeForce 9500 GT • **Техпроцесс:** 65 нм • **Количество транзисторов:** 314 млн • **Шейдерные процессоры:** 32 (1625 МГц) • **Частота чипа:** 650 МГц • **Частота памяти:** 1800 МГц • **Память:** 512 Мб, GDDR3 • **Шина памяти:** 128 бит • **Версия DirectX:** 10 • **Задняя панель:** 2 DVI, ТВ-выход • **Энергопотребление:** 160 Вт • **Интерфейсы:** PCIe 2.0

Что?	Видеокарта
Почему?	Дает неплохую для своей цены производительность
Сколько?	2800 руб.
Где?	www.zotac.com

Genius LuxeMate 525 Star Cruiser

Genius готова на все, чтобы привлечь внимание любителей игр. В LuxeMate 525 Star Cruiser стандартная ноутбучная раскладка совмещена с большим блоком игровых кнопок. Придется привыкать к тесному расположению клавиш, маленькому Enter и огромному Delete, зато доступно сразу 26 кнопок разного размера для шутеров, стратегий и гоночных симуляторов.

В память клавиатуры (64 Кб) можно записать настройки игр. Для переключения между тремя основными профилями предусмотрены небольшие кнопки над игровым блоком. Еще 100 настроек можно сохранить на жестком диске компьютера и активировать перед запуском той или иной игры.

Отдельно отметим 16 кнопок для работы с мультимедиа и интернет-приложениями, а также водостойкий дизайн и разъемы для наушников и микрофона прямо на корпусе клавиатуры.

Технические характеристики • **Количество основных кнопок:** 103 • **Количество дополнительных кнопок:** 42 (из них 26 — игровые) • **Встроенная память:** 64 Кб • **Интерфейсы:** USB • **Размеры:** 183x451x27 мм • **Вес:** 694 г

Что?	Клавиатура
Почему?	Игровая модель по низкой цене
Сколько?	1300 руб.
Где?	www.genius.ru



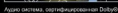


**Изысканный дизайн,
восхитительная элегантность, все это GX620**

Реклама. Товар сертифицирован



- Новейшая технология Intel® Centrino 2
- Поддержка Windows Vista® Home Premium
- Дисплей 15.4" с технологией Acer (Amazing Crystal Vision)
- Видеокарта NVIDIA GeForce 9500M GT 512MB VRAM
- Эксклюзивная технология MSI Turbo Drive Engine (TDE)
- Эксклюзивная система управления электропитанием MSI ECO Engine
- Отделка корпуса с использованием текстурированного алюминия
- Эксклюзивная технология улучшения качества изображения MSI Vivid
- Разъем HDMI (High-Definition Multimedia Interface)
- Поддержка E-SATA
- Встроенная веб-камера 2.0M
- Цифровой/аналоговый 5.1 аудио выход



www.microstar.ru

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

RoverPC X7

Новый коммуникатор **RoverPC X7** не самый маленький, при размерах 66x121x17 мм его вес составляет 132 г. Большую часть лицевой панели занимает сенсорный дисплей с разрешением 320x240. Экран удобен для навигации и быстрого набора текста, но невысокое разрешение плохо сочетается с диагональю 3,2 дюйма — размер точки слишком велик. Прямо под экраном расположен управляющий блок с круглым джойстиком, контекстными клавишами, кнопками приема и отклонения вызова, «OK» и «Пуск».

Производительность X7 на высоте: процессор с тактовой частотой 624 МГц без проблем справляется с играми и тяжелым софтом. Объем встроенной памяти — 384 Мб. Есть Wi-Fi и полноценный модуль Bluetooth 2.0, со стереопроектором для подключения беспроводных наушников. Во время прогулок и дальних путешествий аппарат поможет найти самые короткие пешеходные и автомобильные пути. Основа навигации — **A-GPS**-приемник и набор карт «Навигатор навигатор». Камера стандартная для устройств такого класса — 2 Мпикс, со светодиодом вместо вспышки.

Коммуникатор работает под управлением **Windows Mobile 6.1 Professional**, которая представляет собой копию **WM 6.0** с незначительными доработками. Для редактирования и сортировки номеров на SIM-карте предусмотрен менеджер контактов. Каждому абоненту можно присвоить 12 телефонных номеров разного типа, три адреса электронной почты, адрес проживания, индивидуальную мелодию вызова и картинку. Само собой, контакты можно сортировать по группам.

Подзарядка RoverPC X7 осуществляется от сети переменного тока или через разъем miniUSB от компьютера. В комплект поставки входит аккумуляторная батарея, сетевой адаптер, стереогарнитура, кабель для подключения к компьютеру, два стилуса, диск с софтом и руководство пользователя. За дополнительную плату можно приобрести автомобильный держатель и устройства для подзарядки от прикуривателя. RoverPC X7 понравится многим. Но было бы неплохо, если бы коммуникатор был чуть компактнее и имел бы экран с большим разрешением.

Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Форм-фактор: моноблок
ОС: Microsoft Windows Mobile 6.1 Professional
Связь: GSM 850/900/1800/1900, GPRS, EDGE, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0
Процессор: Marvell PXA310, 624 МГц
Дисплей: 3,2-дюймовый сенсорный ЖК, 240x320
Встроенная память: 384 Мб (128 Мб ОЗУ + 256 Мб ПЗУ)
Флэш-карты: microSD (SDHC)
Камера: 2 Мпикс
Разъемы: miniUSB, стерео
Источники питания: литий-ионный аккумулятор, 1500 мАч
Время работы (разговор/ожидание): 4 часа/150 часов
Размеры: 66x121x17 мм
Вес: 132 г

Pentax Optio W60



С технической

точки зрения **Pentax Optio W60** вполне отвечает современным стандартам: 10-мегапиксельная матрица, внушительный оптический зум, качественный дисплей. При этом камера позволяет снимать не только под проливным дождем, но и под водой, причем без защитного бокса. И выдерживает как минимум час на глубине до четырех метров.

Корпус полностью защищен от проникновения влаги — все узлы и соединения надежно герметизированы. Объектив утоплен в корпус и даже при пятикратном увеличении не выступает за лицевую панель. Отсек с аккумулятором и слотом для карты памяти изолирован резиновой прокладкой и закрыт предохранительной крышкой с защелкой (перед погружением фотоаппарата в воду достаточно передвинуть ползунок в положение Lock). После соленых морских ванн достаточно сполоснуть камеру под краном.

Как на суше, так и под водой работать удобно: на включение уходит минимум времени, кнопки послушные, вспышка яркая, фокусировка достаточно быстрая для мыльницы. Дисплей ничуть не хуже, чем у других моделей ценовой категории «до 12 000» — при диагонали 2,5 дюйма разрешение составляет 320x240. Под водой экран бледнеет, но изображение остается разборчивым.

Матрица у W60 больше, чем у многих конкурентов (1/2,3 дюйма против 1/2,5), поэтому площадь пикселя больше обычного (а значит, и чувствительность выше). При работе в ручном режиме можно выбрать вариант экспозиции, баланса белого и чувствительности. В остальных случаях работает полный «автомат» или его сюжетные варианты. Есть возможность делать снимки с расстояния от 1 см.

Заряда аккумулятора хватает примерно на 200 снимков с вспышкой.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,3-дюймовая ПЗС, 10 млн эффективных пикселей
Дисплей: 2,5-дюймовый ЖК, 320x240
Фокусное расстояние: 28-140 мм (в 35-мм эквиваленте)
Увеличение: 5х оптическое плюс 5,7х цифровое
Скорость затвора: 4-1/1500 с
Чувствительность: ISO Auto/50/100/200/400/800/1600/3200/6400
Максимальное разрешение: 3648x2736 (photo), 1280x720 (видео)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Встроенная память: 26 Мб
Флэш-карты: Secure Digital (SD, SDHC)
Питание: литий-ионный аккумулятор D-Li78
Интерфейс: USB 2.0
Водонепроницаемость: до 4 метров
Размеры: 56x68x25 мм
Вес: 145 г (с аккумулятором и картой памяти)

Что?	Коммуникатор
Почему?	Качественный аппарат с полным набором беспроводных интерфейсов и мощным процессором
Сколько?	14 000 руб.
Где?	www.roverpc.ru

Что?	Цифровой фотоаппарат
Почему?	Делает качественные снимки, не боится ни воды, ни грязи, ни песка
Сколько?	11 300 руб.
Где?	www.pentax-optio.ru

ViewSonic DP701W4

На фоне конкурентов фоторамка ViewSonic DP701W4 выделяется невысокой ценой. Все благодаря тому, что производитель сэкономил на динамиках и не стал реализовывать возможность воспроизведения музыки и видеороликов. Для просмотра цифровых снимков фоторамка подходит идеально, можно организовать слайд-шоу, зада-

вать эффекты перехода и время показа изображений. Встроенной памяти — 128 Мб. Для загрузки дополнительных снимков можно использовать USB-порт или слот для карт памяти — поддерживаются флешки всех популярных форматов, за исключением SDHC (объем картончик ограничен 2 Гб). В числе поддерживаемых форматов — JPEG (разрешение до 4000x3000) и BMP (1028x960).

Технические характеристики
Дисплей: 7-дюймовый ЖК, 800x480, 16:9
Яркость: 220 кд/м²
Контрастность: 400:1
Углы обзора: 140/120 градусов (по горизонтали/вертикали)
Поддерживаемые форматы: JPEG, BMP
Встроенная память: 128 Мб
Флэш-карты: Secure Digital, MMC, Compact Flash, Memory Stick, Memory Stick Pro, xD-Picture Card
Источник питания: литий-ионный аккумулятор, 1500 мАч
Время работы: до 50 минут
Дополнительно: таймер, часы, будильник, календарь, сменный панель
Интерфейсы: USB
Размеры: 159x207x28 мм
Вес: 600 г

Что?	Цифровая фоторамка
Почему?	Удобно и функционально, качество изображения на очень высоком уровне
Сколько?	4000 руб.
Где?	www.viewsonic.ru



Дисплей отличается использованием светодиодной подсветки вместо флюоресцентных ламп с холодным катодом — за счет этого рамка имеет очень хороший цветовой охват. Рабочая область экрана — 152x91 мм. Есть будильник и встроенный таймер, который позволяет включать/выключать DP701W4 каждый день в определенное время.

Дополнительно к основному типу питания (от розетки) есть и резервное (от батареи). Заряда аккумулятора хватает на 50 минут.

Canon HV30

Видеокамера Canon HV30 нацелена на тех, кто привык тратить много времени на обработку отснятого материала. Для записи видео используется кассета типа miniDV с магнитной лентой, так что, с одной стороны, возможности для редактирования максимальные, с другой — придется смириться с перемоткой. В характеристиках заявлена поддержка разрешения 1920x1080 с битрейтом около 25 Мбит/с.

Камера отлично подходит для съемки не только днем, но и ночью. Для работы при недостаточной освещенности есть специальный режим, лампы подсветки и прогрессивный режим (позволяет получить яркую, четкую и наименее шумную картинку). Оптический стабилизатор изображения позволяет компенсировать мельчайшие сотрясения как при записи видео, так и при фотосъемке. Кстати, ка-



мера вполне может заменить цифровой фотоаппарат. Снимки сохраняются на карту miniSD в одном из нескольких доступных разрешений: 2048x1536 (4:3), 1920x1080 (16:9), 1440x1080 (4:3) или 640x480 (4:3). Отдельно отметим опцию переключения между нормальным, улучшенным и наилучшим качеством, а также возможность делать снимки во время воспроизведения роликов или видеозаписи.

Ориентироваться в меню просто. Все органы управления во время съемки располагаются под большим пальцем правой руки. Выделенный переключатель режима фокуса и диск ручного управления позволяют быстро переключиться с автоматической фокусировки на ручную. ЖК-дисплей просто великолепный: лучшего монитора на камкордере не найти. Широкий угол поворота — до 135 градусов — позволяет не терять изображение из виду при съемке высоко над головой или на уровне пола. После такого экрана напользователя видеосистемой нет желания, разве что на ярком солнце.

Время записи в формате HDV составляет около 4 часов, в формате DV — на 50 минут больше.

Если вас не пугают основные болезни miniDV («нежность» механики, необходимость перемотки), обратите внимание на Canon HV30. Камера стоит недорого, но функционал и качество записи выше всяких похвал.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,7-дюймовая КМОП, 2,07 млн эффективных пикселей
Процессор обработки изображения: DIGIC DV II
Дисплей: 2,7-дюймовый ЖК с переменным углом поворота, 210 000 точек
Диагональ видосистемы: 0,27 дюйма
Формат кассеты: miniDV
Флэш-карты: miniSD
Диапазон видеорегистратора: 1/2-1/2000 с
Увеличение: 10x оптическое плюс 200x цифровое
Система фокусировки: авто/ручная
Максимальное разрешение фото: 2048x1536 (фото), 1920x1080 (видео)
Частота дискретизации звука: 12 бит — 32 кГц, 4 канала; 16 бит — 48 кГц, 2 канала
Источник питания: сменный литий-ионный аккумулятор BP-26, 13
Основные разъемы: микрофон, наушники, компонентный видеовыход, выход/вход A/V и DV (FireWire), HDMI, USB 2.0
Размеры: 88x138x82 мм
Вес: 535 г

Что?	HDV-видеокамера
Почему?	Будет из дискретизации увеличения, оптический стабилизатор изображения и поддержки видео 1080i
Сколько?	35 000 руб.
Где?	www.canon.ru

topdevice
www.topdevice.ru

TDM 101
МОДЕЛЬ

НОВИНКА

На правах рекламы.



***545 руб.**

г. Москва тел / факс: +7 (495) 740-77-87
г. Новосибирск тел: +7 (383) 217-76-61
факс: +7 (383) 217-77-64
e-mail: info@vers.ru

*Рекомендованная розничная цена.

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ PANASONIC

Иван Нечесов

Семейство цифровых фотокамер Panasonic пополнилось тремя новинками для тех, кто давно мечтает заменить дешевую мыльницу чем-нибудь более стоящим.

ПРОСТО И СО ВКУСОМ



Panasonic Lumix DMC-FX150 представляет собой компактный аппарат с широкоугольным объективом Leica. Минимальное фокусное расстояние (28 мм) позволит целиком вписать в один кадр маленькое здание или архитектурное сооружение. От прямых конкурентов камера отличается сравнительно большой матрицей (1/1,72 дюйма по диагонали), продвинутой системой стабилизации изображения и возможностью сохранения снимков в формате RAW.

2,7-дюймовый дисплей неплох при ярком солнце, да и в любую другую погоду тоже. При этом сама камера настолько компактна, что помещается в кармане пиджака.

БЫНОКЛЬ?

Panasonic Lumix DMC-FZ28 привлекает множеством ручных настроек и потрясающими возможностями оптики. Широкоугольный объектив с 18х-зумом наилучшим образом подходит для съемки природы и спортивных событий с дальней дистанции. Известно, что

при крупном увеличении картинка начинает дрожать, но в DMC-FX28 спасает система стабилизации MEGA O.I.S. Процессор Venus Engine IV позволяет выполнять последовательную съемку быстро движущихся объектов со скоростью до 13 кадров в секунду.

Несмотря на большое количество настроек, меню простое и понятное. В числе фирменных функций — распознавание лиц в кадре и интеллектуальная экспозиция. В плане энергопотребления аппарат исключительно скуп: можно отснять до 450 фотографий, хотя емкость аккумулятора в два с лишним раза меньше, чем у FX150.

Кроме всего прочего, модель FZ28 позволяет записывать видео с разрешением до 1280x720 и частотой 30 кадров в секунду. Зумом можно пользоваться смело — мотор



объектива работает почти бесшумно. При необходимости ролик можно вывести на экран телевизора через компонентный выход (кабель продается отдельно).

В СТИЛЕ РЕТРО

Panasonic Lumix DMC-LX3 выполнена в стиле ретро — если убрать с задней панели трехдюймовый дисплей, получится классический пленочный аппарат. В этой модели конструкторы отошли от традиционного



стремления к повышению количества пикселей: при размере матрицы 1/1,63 дюйма разрешение составляет всего 10,1 Мпикс. На фотографиях уровень шума заметно ниже, чем у большинства доступных на рынке 10-мегапиксельных моделей.

Оптика дает возможность снимать в любом из трех форматов (4:3, 3:2 или 16:9). При необходимости на объектив можно установить широкоугольный конвертер (угол съемки 18 мм позволит вписать в кадр больше обычного), а также фильтры (продаются отдельно). Для экономии заряда аккумулятора можно использовать внешний оптический видискатель.

Встроенный процессор умеет делать 3 снимка в формате RAW в серии или 4 JPEG при полном разрешении. Функция распознавания лиц в кадре работает хорошо — рамка фокуса настойчиво и неумолимо преследует объект съемки. Механический стабилизатор изображения на основе сдвига матрицы, как и в двух других новинках, сводит к минимуму количество размытых фотографий.



Аксиома: для хороших снимков нужен хороший фотоаппарат. Но хороший фотоаппарат совсем необязательно должен быть зеркальным, и фирма Panasonic это доказала. ■

Технические характеристики	Panasonic Lumix DMC-FX150	Panasonic Lumix DMC-LX3	Panasonic Lumix DMC-FZ28
Матрица	1/1,72-дюймовая ПЗС; 14,7 млн эффективных пикселей	1/1,63-дюймовая ПЗС; 10,1 млн эффективных пикселей	1/2,33-дюймовая ПЗС; 10,1 млн эффективных пикселей
Объектив	фокусное расстояние 28-100 мм (в 35-мм эквиваленте)	фокусное расстояние 24-60 мм (в 35-мм эквиваленте)	фокусное расстояние 27-486 мм (в 35-мм эквиваленте)
ЖК-экран	2,7 дюйма	3 дюйма	2,7 дюйма
Оптический зум	4x	2,5x	18x
Светочувствительность	ISO авто/100/200/400/800/1600	ISO авто/80/100/200/400/800/1600/3200	ISO авто/100/200/400/800/1600
Скорость затвора	60-1/2000 с	60-1/2000 с	
Разрешение видео		1280x720, 848x480 или 640x480	
Форматы файлов		JPEG, RAW, Motion JPEG	
Встроенная память		50 МБ	
Флэш-карты		Secure Digital (SD и SDHC)	
Емкость аккумулятора	1150 мАч		710 мАч
Размеры	54x97x25 мм	60x109x27 мм	75x118x9 мм
Вес	179 г	265 г	417 г
Цена	15 000 руб.	20 000 руб.	17 000 руб.

Корпуса серии Gamer

Их удивительный дизайн не только вселит страх в сердца Ваших врагов, но и принесет дополнительные очки за стиль. Сквозь окно на боковой стенке Nine Hundred или Twelve Hundred Вы сможете продемонстрировать всем Ваше разгоряченное железо, а мощные вентиляторы его эффективно охладят.



Antec
Believe it.

www.antec-russia.ru

Реклама

Эксклюзивный дистрибутор Antec в России

KARIN

+7 (495) 956-11-58 www.karin.ru

Дилеры:

Москва: Никс-Компьютерс (495) 974-33-33, Ф-Центр (495) 925-64-47, Регард Трейд (495) 101-41-58, Onics Computers (495) 544-24-14, ШОП 77 (495) 933-19-00, ХРЕРТ (495) 980-45-18, U-tech Computers (495) 739-08-07

Екатеринбург: Парад (343) 257-55-83, **Иошкар-Ола:** «Компания «Ваш Гарант» (8362) 21-99-33, **Калуга:** «Цифровой мир» (4842) 59-94-02, **Кемерово:** «Компьютерные системы» (3842) 58-40-19, **Кострома:** «Компьютеры у Галкиной» (4942) 31-76-22, **Магадан:** «Стек-Магадан» (41322) 271-03, **Находка:** ДНС (42366) 57-000, **Нижневартовск:** «СЭИВ» (3466) 27-12-91, **Нижний Новгород:** «Домашний компьютер» (831) 277-82-92, **Новосибирск:** «Квеста» (383) 333-24-07, **Санкт-Петербург:** «Авакон» (812) 601-06-33, **Саратов:** «ХардЛайн» (8452) 378-000, АГТО (8452) 44-41-44, **Томск:** «Компстар» (3823) 53-43-53, **Уссурийск:** «ДНС» (4234) 33-98-33, (4234) 32-25-03, **Челябинск:** «Оберон» (351) 263-93-64

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Тестирование игрового компьютера Kit Exclusive 130

Алексей Горбунов

Красочные платы, яркие выгитры, красивые лампочки — все это невольно привлекает внимание. Так же и с компьютером **Kit Exclusive 130** — увидев его, остаться равнодушным просто невозможно.

Все на виду

Первое, что бросается в глаза при взгляде на **Kit Exclusive 130**, — его неординарный корпус. Он полностью сделан из прозрачного акрила и увешан огромным количеством синих диодов и ламп, которые по желанию могут просто светиться или мигать с разной скоростью. По периметру расставлены пять 80-мм вентиляторов, снизу и сверху — две полноценные лампы, одна из них — с эффектом молнии.

На лицевой части расположены дополнительные USB-порты и аудиовыходы. Тут же — панель для управления вентиляторами. В наличии также кнопка переключения режима работы подсветки.

Чтобы изучить конфигурацию системы, корпус открывать не пришлось. Все видно невооруженным глазом. Внутри установлена современная

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Quad Q9450 (Socket 775, FSB 1333 МГц, 2,66 ГГц, 12 Мб L2)
Кулер	ASUS Silent Knight II (2300 об/мин)
Материнская плата	ASUS P5E (Intel X38, Socket 775, DDR2-1200, CrossFire, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	Kingston KVR800D2N6/1G 2x1024 Мб (800 МГц, CL5)
Видеокарты	Foxconn 9800GX2-1024 1 Гб (NVIDIA GeForce 9800 GX2, PCIe x16)
Жесткие диски	Seagate Barracuda 7200.11 ST31000340AS 1 Тб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)
Оптический привод	Pioneer DVR-215 (CD/DVD, SATA)
Блок питания	Thermaltake ToughPower W0131 (850 Вт)
Корпус	Sunbeam LAC-BHUVB (ATX, USB, аудио, LED)
Дополнительно	Кардридер, Sunbeam CCFL CCK-30-B, Sunbeam Liquid Neon LNSP-B, Sunbeam Chromatic Windmill
Цена, руб	68331

PCMark05 1.2.0			
CPU	Memory	HDD	Overall
5798	6928	4023	4631

3DMark06 1.0.2		
SM 2.0	SM 3.0	CPU
5272	5259	4001

материнская плата на базе Intel X38 с поддержкой процессоров Core 2 с шиной вплоть до 1600 МГц и дискретной звуковой картой.

Игровые тесты		
Crysis 1.2 (DirectX 10)		
Разрешение	1280x1024	1600x1200
High + AF 16x	54,9	44,5
Very High + AF 16x	35,5	22,4
Devil May Cry 4 Benchmark (Scene 2)		
Разрешение	1280x1024	1600x1200
Max + AF 16x, AA 4x	74,2	56,5
Max + AF 16x, AA 8x	59,4	44,3
F.E.A.R. 1.8		
Разрешение	1280x1024	1600x1200
Max + AF 16x, AA 4x	188,0	139,0
Max + AF 16x, AA 8x	164,0	125,0

В компьютере задействован процессор на базе ядра Penryn, а именно Core 2 Quad Q9450 с 12 Мб кэш-памяти второго уровня и крейсерской скоростью 2,66 ГГц. Охлаждает его мощный кулер ASUS Silent Knight II. За счет разгона из этой системы можно выжать еще много. Но делать это нам предстоит на свой страх и риск.

Оперативной памяти — два гигабайта. Видеосистема представлена мощным GeForce 9800 GX2. По сути это го-

товая SLI-связка из двух видеокарт. Места для создания личной медиалабильности предостаточно: объем жесткого диска составляет 1 Тб.



Компьютер Kit Exclusive 130 позволяет играть с комфортом в самых высоких разрешениях и при максимальных настройках качества. Достаточно посмотреть на результаты тестов в **Crysis** — при 1920x1200 система выдала достойные 35 FPS. Старый добрый **F.E.A.R.** не опускался ниже 100 FPS в принципе. Отличные результаты были и в **Devil May Cry 4**.

Обойдется **Kit Exclusive 130** в 68 500 руб. Помимо сбалансированной системы за эти деньги предлагается трехлетняя гарантия и бесплатные выезды специалиста в течение первого месяца. Ну и самое главное: вы получаете действительно эксклюзивную модель компьютера. Не каждый день увидишь прозрачный корпус с яркой подсветкой на компьютерном столе. ■

Благодарим компанию «**Kit-IT**» (www.kitcom.ru) за предоставленный для тестирования компьютер.



СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Друзья, подведем итоги прошедшего конкурса. Благодаря вам секретные файлы рассекречены, враги разоблачены. Мы благодарим всех, кто принял участие в конкурсе.

Зашифрованная фраза выглядит следующим образом:



«КОНТРОЛЬ ЧИСТОТЫ»

Навсегда сохранят в своей памяти воспоминания о конкурсе 10 победителей благодаря отличному подарку — DVD «Секретные материалы. Хочу верить»:

Семен Вокулenco, г. Омск

Сергей Тырышкин,
Новосибирская область, г. Куйбышев

Евгений Карабут, г. Москва

Андрей Меченков, г. Волгоград

Дмитрий Рожожин, г. Кольчугино,
Владимирская обл.

Григорий Финноженков,
г. Санкт-Петербург

Наталья Гончарова,
г. Нижний Новгород

Антон Антонов, г. Тверь

Юрий Меркулов, г. Ростов-на-Дону

Яна Матюнина, г. Астрахань

Главный приз —
коммуникатор **ORSIO p745** —
переходит в руки
Михаила Курдюмова
(г. Раменское)



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Производители железа, как и все остальные, тоже готовятся к осени и выпускают в этот период множество интересных продуктов. Что они подготовили на этот раз? Цены на комплектующие вы можете найти, например, на поисковике www.price.ru. Обращаем ваше внимание, что к моменту выхода номера цены могут измениться.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Располагая суммой в районе 15 тыс. руб., реально собрать мощную систему, представленные конфигурации от этом явственно говорят. Видеокарта GeForce 9600 GSO, двухъядерный процессор (Athlon 64 X2 6000+ или Core 2 Duo E7200) и приличная системная плата в основе, 2 Гб оперативной памяти (достаточно для быстрой работы в Windows XP).

Требовательным игрокам рекомендуем подогнать на GeForce 9600 GT. Но в любом случае — на предложенных системах можно с комфортом работать, смотреть фильмы и играть в разрешении вплоть до 1680x1050 на средних и высоких настройках.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Это уже мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Добавив 5000 руб., можно разжить более солидным корпусом вроде немаленького IN-WIN IW-X633, вместительным жестким диском на 500 Гб и мощной видеокартой, а именно — Radeon HD 4850 512 Мб. Компания AMD постаралась на славу, их новейшие графические платы удивляют своей скоростью и очень даже скромной ценой. В качестве более дорогой и производительной альтернативы можно обратить внимание на Radeon HD 4870 512 Мб.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme QX3650 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x6 Мб)	30 000
Кулер: Thermalright Ultra-120 Xtreme (Socket AM2/775)	1900
Вентилятор: 2x Scythe Slip Stream SY1225SL12M (120 мм, 1200 об/мин, 24 дБ)	600
Системная плата: ASUS Striker II Extreme (Socket 775, NVIDIA GeForce 7900 Ultra, FSB 1600 МГц, DDR3-2000, SLI, PCIE, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, eSATA, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	10 000
ОЗУ: 2x OC2 PC3-14400 Platinum Edition OC23P18004GK (4x2 Гб, 1800 МГц, CL9)	25 000
Видеокарта: 3x ZOTAC ZT-4283SLA-FCP AMP! Edition 1 Гб (PCIe, NVIDIA GeForce GTX 280, DVI, TV-out)	49900
Жесткий диск: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	10 000
Оптический привод: Lite-On LH-281S	
(SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD-R/RW, DVD-R/R)	8900
Звуковая карта: Creative SB X-Fi Titanium Fatal1ty Pro (PCIe, RTL)	5900
Корпус: Cooler Master Stacker 831 Full Tower (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	7500
Блок питания: Cooler Master Real Power Pro 1250 (1250 Вт, ATX)	8800
Системный блок:	151 500
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	1900
Клавиатура: Microsoft Recluse (USB)	1900
Колонки: Philips SBA85 Premium Kit SGC5103BD (2x40 Вт сабвуфер, 80 Вт сателлиты)	13 500
Монитор: Dell UltraSharp 3008WFP (IPS, 30 дюйма, 2560x1600, 8 мс, 5-Video, Composite, Component, HDMI, DisplayPort, USB, Card Reader)	50 000
Системный блок и периферия:	218 700

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3,0 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	3500
Системная плата: Efinegroup A780M-A (Socket AM2+, AMD 780G, DDR2-1066, PCIE, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, USB, eSATA, GbLAN, ATX)	2200
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1600
Видеокарта: ZOTAC ZT-965W2P-FSL 384 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GSO, DVI, TV-out)	2900
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD-R/RW)	750
Корпус: Foxconn TS-079 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	14 850
Мышь: A4Tech X1-750BF (2500 dpi, USB)	500
Клавиатура: A4Tech KB-280 (PS/2)	250
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1200
Монитор: ASUS W1959U (Tn-Film, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс, VGA, DVI)	6500

Системный блок и периферия:	23 300
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3,2 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	+300
Замена видеокарты: Palit GeForce 9600 GT Sonic 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, DP, HDMI, TV-out)	+1100
Опция 1: Thermalright BigTyr 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБ)	1200
Со всеми новаторами:	26 900

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7200 (Socket 775, 2,53 ГГц, FSB 1066 МГц, 3 Мб, BOX)	3600
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-DS3L (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIE, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2200
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: ZOTAC ZT-965W2P-FSL 384 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GSO, DVI, TV-out)	2900
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD-R/RW)	750
Корпус: Foxconn TS-079 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	14 950
Мышь: A4Tech X1-750BF (2500 dpi, USB)	500
Клавиатура: A4Tech KB-286 (PS/2)	250
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1200
Монитор: ASUS W1959U (Tn-Film, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс, VGA, DVI)	6500

Системный блок и периферия:	23 400
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6400 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 1333 МГц, 6 Мб, BOX)	+1400
Замена видеокарты: Palit GeForce 9600 GT Sonic 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, DP, HDMI, TV-out)	+1100
Опция 1: Thermalright BigTyr 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБ)	1200
Со всеми новаторами:	27 100

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 руб.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3.0 ГГц, 2x1 Mb, BOX)	3500
Системная плата: EPIgroup A780GM-A (Socket AM2, AMD 780G, DDR2-1066, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, eSATA, GbLAN, ATX)	2200
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4850 512 Mb (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4900
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	2000
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	750
Корпус: IN-WIN IW-3033 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	3800

Системный блок:	18 950
Мышь: Cyber Slinker (3200 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: MicroLab Solo2 (2x30 Вт)	2300
Монитор: ViewSonic VX2255wm (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI, MM, Web-camera)	9500

Системный блок и периферия:	32 750
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3.2 ГГц, 2x1 Mb, OEM)	+1100
Замена видеокарты: PowerColor Radeon HD 4870 512 Mb (PCIe, AMD Radeon HD 4870, DVI, TV-out)	+2500
Опция 1: Thermaltake BigTур 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБ)	1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800

Со всеми новаторами: **38 750**

Дополнительные fps можно выжать и другим путем — например, разогнав процессора. Для этого вам понадобятся приличный кулер, мы рекомендуем Thermaltake BigTур 120VX. Устанавливаете его, охлаждаете замечательно.

Займи, но купи (категория «Менше 30 000 руб.»). Здесь подборки тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Для платформы AMD мы

впервые предлагаем к установке трехкратный Phenom X3 8750 (2,4 ГГц). Испытания показали, что процессор имеет право на жизнь, к тому же наш экземпляр при разгоне смог покорить отметку в 3 ГГц. Отличный результат для Phenom.

В случае с Intel рекомендуем Core 2 Duo E8400. Он изначально работает на частоте 3 ГГц, и, поверьте, из него можно еще выжать не одну сотню мегагерц. Материнская плата ASUS P5K/EPU поможет раскрыть его потенциал.

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 руб.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7200 (Socket 775, 2,5 ГГц, FSB 1333 МГц, 3 Mb, BOX)	3600
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-D33 (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, PCI, PCI, PCI, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2400
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4850 512 Mb (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4900
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	2000
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	750
Корпус: IN-WIN IW-3033 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	3800

Системный блок:	19 250
Мышь: Cyber Slinker (3200 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: MicroLab Solo2 (2x30 Вт)	2300
Монитор: ViewSonic VX2255wm (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI, MM, Web-camera)	9500

Системный блок и периферия:	33 050
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E8400 (Socket 775, 3.0 ГГц, FSB 1333 МГц, 6 Mb, OEM)	+1200
Замена видеокарты: PowerColor Radeon HD 4870 512 Mb (PCIe, AMD Radeon HD 4870, DVI, TV-out)	+2500
Опция 1: Thermaltake BigTур 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБ)	1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800

Со всеми новаторами: **39 150**

Обе системы совместимы с технологией CrossFire, а это значит, что к одноконной Radeon HD 4850 512 Mb можно добавить еще одну такую же видеокарту и получить солидную прибавку скорости в играх. (Об эффективности работы CrossFire и новых видеокарт с приставкой X2 мы поговорим в ближайших номерах.)

Тебя я видел во сне (цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Очень хотелось уже в этом номере представить конфигурацию

системы на базе технологии CrossFire, но не судьба — Radeon HD 4870 X2 еще еще не добрался до прилавков магазинов. А это значит, что мы сохраним свою верность NVIDIA и ее технологии 3-way SLI. Видеокарты GeForce GTX 280 существенно подешевели, а тут еще Zotac представила свою разогнанную серию AMP! Edition. Идеальный выбор для построения игровой системы. На 30-дюймовом экране от Dell можно будет с упоением играть дот и ночи напролет! ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 руб.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X3 8750 (Socket AM2, 2,4 ГГц, 3x512 Kb, OEM)	4800
Кулер: Thermaltake BigTур 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБ)	1200
Системная плата: MSI K10A2 Platinum (Socket AM2+, AMD 780FX, DDR2-1066, CrossFire, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	3500
ОЗУ: Corsair TWIN2X6400-6400C5DHX 6 (2x2 Гб, 800 МГц, CL5)	3200
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4850 512 Mb (PCIe, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4900
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD73JLJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Mb)	3300
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	750
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi HomeGamer (PCI)	2600
Корпус: Asotl 6088 Cooling Pro Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	3800

Системный блок:	28 050
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1500
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: MicroLab Solo2 (2x40 Вт)	2800
Монитор: Samsung SyncMaster 2493HM (TN+Film, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, HDMI, USB)	19 000

Системный блок и периферия:	52 150
Замена ЦП: AMD Phenom 9750 (Socket AM2+, 2,5 ГГц, 4x512 Kb, 2 Mb, BOX)	+700
Опция 1: Sapphire Radeon HD 4850 512 Mb (PCIe, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4900

Со всеми новаторами: **57 750**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 руб.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E8400 (Socket 775, 3.0 ГГц, FSB 1333 МГц, 6 Mb, OEM)	4800
Кулер: Thermaltake BigTур 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБ)	1200
Системная плата: ASUS P5K/EPU (Socket 775, Intel P35, FSB 1600 МГц, DDR2-1200, CrossFire, PCI, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	3100
ОЗУ: Corsair TWIN2X6400-6400C5DHX 6 (2x2 Гб, 800 МГц, CL5)	3200
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4850 512 Mb (PCIe, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4900
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD73JLJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Mb)	3300
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	750
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi HomeGamer (PCI)	2600
Корпус: Asotl 6088 Cooling Pro Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	3800

Системный блок:	27 650
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1500
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: MicroLab Solo2 (2x40 Вт)	2800
Монитор: Samsung SyncMaster 2493HM (TN+Film, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, HDMI, USB)	19 000

Системный блок и периферия:	51 750
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo Q9300 (Socket 775, 2,5 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x3 Mb, OEM)	+2000
Опция 1: Sapphire Radeon HD 4850 512 Mb (PCIe, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4900

Со всеми новаторами: **58 650**



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом **Игрома** (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово **Игрома** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около 3 рублей.

Недавно купил себе новый компьютер с Windows XP Professional SP2. И все бы хорошо, но периодически пишущий привод сбрасывается в режим PIO (Диспетчер устройств → IDE ATA → ATAPI контроллеры → Вторичный канал IDE → Свойства → Дополнительные параметры → Режим передачи → DMA, если доступно и устройство 1 — текущий режим передачи PIO). После того как я удаляю вторичный IDE-канал и перегружаю, компьютер определяет его вновь, просит еще раз перегрузиться, и лишь после этого устройство 1 (то есть пишущий привод) показывает, что режим передачи DMA-5.

Такое происходит и у многих моих знакомых. Вот только у них сбивается не так часто, как у меня. Чем различаются режимы и что это за проблема? У меня при копировании в режиме PIO одно ядро загружено на 50-70%.



Пойдем по порядку. PIO (Programmed input/output) — режим передачи данных от устройства к устройству с задействованием центрального процессора. Когда-то это был единственный способ обмена данными между устройствами компьютера. Сейчас он устарел и практически полностью вытеснен DMA (Direct Memory Access — прямой доступ к памяти). При таком варианте обмен информацией происходит при помощи аппаратного DMA-контроллера, который процессор может сам программировать. В этом случае ЦП дает команду на передачу данных контроллеру, осуществляется обмен, а потом DMA-контроллер передает процессору информацию о завершении операции. Таким образом, процессор не занят самим копированием данных, поэтому производительность системы не страдает. Кроме того, становится ненужной передача информации от исходного устройства к процессору, а затем от процессора к конечному устройству, что позволяет увеличить скорость передачи данных.



Все современные устройства и операционные системы поддерживают DMA-режимы, перевод в PIO происходит лишь при нестабильной работе. Проблемы могут быть в работе самого привода, шлейфе или контроллера. Попробуйте поменять шлейф и/или переключить устройство на другой контроллер. Если это не поможет, значит, проблема в приводе.

У меня старый 17-дюймовый ЭПТ-монитор. Хочу купить новый системный блок, но все современные видеокарты используют разъем DVI, а мой монитор — D-sub (VGA). Можно ли как-то подключить старый монитор к новому видеокарту или в довесок к новому системнику придется покупать и монитор?

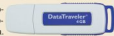


Менять монитор, конечно, необязательно. Существуют переходники VGA-to-DVI, при помощи которых вы можете продолжать использовать существующий монитор. Достаточно убедиться, что на вашей видеокарте установлен разъем DVI-I, у него есть аналоговые выходы (а аналоговые выходы, в свою очередь, есть у всех современных видеокарт).



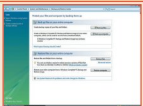
Купил флешку на 8 Гб, и вот что странно: когда пытаюсь записать на нее файлы более 2 Гб, система выдает ошибку — недостаточно свободного места на диске. Что делать?

Проблема заключается в используемой файловой системе. Скопируйте данные с флешки и отформатируйте ее в FAT32 или NTFS. Проблема решена.



Могли ли я вычистить папки System Restore на дисках C и D, не опасно ли это? Их размер более 2 Гб.

Эти папки используются для хранения точек восстановления системы, их можно задействовать при нестабильной работе. Если они вам не нужны, эту функцию можно отключить. Для этого зайдите в Свойства системы (в Windows XP путь такой: Панель управления → Система; в Windows Vista: Панель управления → Система → Дополнительные параметры системы), потом на вкладку Защита системы и отключите функцию восстановления в нужных разделах.



Что может быть с компьютером, если на блок питания мощностью в 430 Вт поставить видеокарту GeForce 8800 GTX, которой нужно 450 Вт и более?

Стоит сказать, что требуемые показатели мощности соответствуют потребляемой мощности не одной только видеокарты, а системного блока в целом. На какой конфигурации тестировали систему производители видеокарты, знают только они сами. Может быть и так, что для корректной работы системы хватит 430 Вт, даже если вы таки установите GeForce 8800 GTX.

При нехватке мощности компьютер будет просто нестабильно работать. На системах с некачественными блоками питания это могут быть периодические остановки жесткого диска, зависания и перезагрузки при запуске требовательных приложений и игр, более качественные аналоги отслеживают нагрузку и просто выключают компьютер при перегрузке.

Кстати, некачественный блок питания часто является причиной случайных сбоев многих компонентов, поэтому экономить на нем не следует — блоки питания дешевле 1000 руб. лучше вообще не принимать в расчет. Если вы покупаете новый блок питания, советуем выбрать модель с запасом мощности.

У старых блоков питания может возникнуть проблема с новыми видеокартами — суммарная мощность может быть достаточной, од-



Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет от читателя» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик. Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

нако та ее часть, что выдается на линии с напряжением 12 В, к которой и подключается видеокарта, может быть слишком мала. Для работы современных видеокарт нужно, чтобы на каналы с напряжением 12 В поступал ток силой не менее 25 А в сумме (для разных видеокарт требования разные). Проверить, соответствует ли БП этому требованию, можно, посмотрев описание устройства на сайте производителя.



Какие есть программы для голосового общения через интернет?

Сейчас наиболее популярны не просто программы для общения, а программы для IP-телефонии. С их помощью можно бесплатно разговаривать через интернет и за плату звонить на обычные телефоны. Причем такие звонки чаще всего оказываются дешевле, чем со стационарных или мобильных телефонов. Самая распространенная и, чего уж там, самая удобная такая программа называется Skype (www.skype.com). Она же годится и для видеоконференций.

Альтернатива — открытый протокол SIP (Session Initiation Protocol). Для него создано множество утилит IP-телефонии, посмотреть их список и выбрать подходящую можно на странице en.wikipedia.org/wiki/List_of_SIP_software. Но вам также понадобятся и SIP-сервис — компания, через сервер которой вы будете совершать звонки. Самый крупный сервис такого типа в России — sipnet.ru.



У меня ЭЛТ-монитор Proview DX-777 (1280x1024@66 70KHz, разъем VGA) и видеокарта Radeon HD 2600 XT 512 M6 (разъем DVI). Для вывода изображения использую переходник с DVI на VGA. Тераю ли я в скорости передачи данных и качестве картинки из-за переходника? Надо ли переходить с ЭЛТ на ЖК, если картинка меня устраивает? Могут ли жаркие мониторы повлиять на производительность игр?



Принципиальное отличие VGA от DVI — тип кодирования видеоряда. VGA — аналоговый формат, при котором сигнал задается построчно, а яркость конкретного пикселя определяется перепадом напряжения. DVI — формат цифровой, при котором состояние каждого пикселя передается отдельно, поэтому при его использовании изображение на мониторе будет в точности такое же, какое было отправлено видеокарт.

При использовании аналогового стандарта возможны различные искажения и помехи, изображение никогда не бывает в точности таким, каким оно было передано. Но это вовсе не означает ухудшение качества картинки. На производительность игр старый формат передачи изображений никоим образом не влияет.



При чтении вашей рубрики постоянно встречаются упоминания про битность системы. А ее можно узнать из-под Windows?

View basic information about your computer
Windows edition
Windows Vista™ Ultimate
Copyright © 2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.



System
Rating
Processor
Memory (RAM)
System type

Windows Experience Index
3.94 (Core i7 CPU Q 720 @ 2.66GHz, 2GB RAM)
4GB RAM
64-bit Operating System

Что касается битности самого процессора, то ее можно узнать на сайте производителя. В любом случае почти все процессоры, изготовленные за последние три года, поддерживают 64-битные системы.



Недавно поставил операционную систему Linux Mandriva. Не понял, как открывать EXE-файлы, — подскажите, пожалуйста.

EXE — стандартный формат исполняемых файлов под Windows и DOS, а в Linux-системах используется другой формат.

В силу разного внутреннего устройства напрямую Windows-приложения под Linux работать не могут. Это связано с тем, что в Windows и Linux разные наборы стандартных функций ОС. Однако в Linux существует эмулятор Wine. Он позволяет запускать Windows-программы из-под Linux. Подробнее о Wine можно узнать на сайте www.winehq.org.



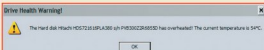
Можно ли установить операционную систему на флэшку и загрузиться с нее?

Да, это возможно. Рекомендуем воспользоваться программой Bart PE Builder (www.nu2.nu/pebuilder). При помощи этой же утилиты можно добавить необходимые программы.

Загружаться с флэшки умеют все современные компьютеры — для этого брелок, как и обычный жесткий диск, надо выставить первым в списке загрузки в BIOS.



В последнее время стало появляться сообщение «The hard disk Hitachi HDS72... has overheated! The current temperature is 54C». Чаще всего это происходит при установке программ или сканировании системы антивирусом. Подскажите, 54 градуса — нормально ли это для жесткого диска?



Нет, такая температура для жесткого диска очень опасна. Приемлемая рабочая температура винчестера — около 45 градусов, более высокая температура может вызвать повреждение. Попробуйте улучшить циркуляцию воздуха в системном блоке или установить дополнительное охлаждение на жесткий диск.



Объясните, пожалуйста, что в конфигурации компьютеров значит 2.4 ГГц x2? Два раза по 2.4 ГГц или это общая скорость процессоров?

Таким способом в конфигурациях часто обозначают количество ядер у процессора. В вашем случае процессор двухъядерный, частота каждого из ядер — 2.4 ГГц. ■



Горячие советы

В вопросе про Behold TV

609 вы посоветовали использовать ПО FLY2000TV. Эта программа давно устарела, кроме того, разработчик данной программы работает на компанию Beholder и выпускает новые версии под именем Behold TV (именно так сейчас называется FLY2000TV). Так что самая правильная рекомендация — зайти на сайт www.beholder.ru и скачать новую версию их программы.

С уважением, Александр Фарафонов



Ищите на DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

FIREFOX 3

Разработчик: Mozilla
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.mozilla-europe.org/ru/firefox



Наконец-то появилась третья версия главного альтернативного браузера планеты **Firefox**. Ждали его так сильно, что за первые же сутки скачали больше 8 миллионов раз, сделав браузер рекордсменом Книги Гиннеса. Откуда такой ажиотаж? Просто это один из самых быстрых браузеров современности. Mozilla Corporation, по собственному заверению, сделала более 15000 изменений, благодаря чему Firefox стал быстрее, стабильнее и удобнее. Впрочем, ничего кардинально нового в браузере не появилось, просто Firefox 3 собрал в себе все самое лучшее, что только можно найти в браузерах.

СВЕЖАТИНА!

1CLICK DVD COPY 5.4

Разработчик: L3 Software Innovations
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (10 дней)
Цена: \$59
Способы оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.l3softwareinnovations.com/1clickdvcopy.asp

1Click Dvd Copy предназначена для копирования DVD-фильмов. Благодаря технологии исправления ошибок CPRx программа позволяет копировать даже диски с битыми секторами или с поврежденной структурой. В остальном функции у нее стандартные: фильм можно скопировать на жесткий или оптический диск, а также ужать кино, записанное на двухслойном DVD, до размера обычной однослойной болванки.

Рейтинг: 17

A4DESK 6.12

Разработчик: A4Desk.com
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функции частично ограничены)
Цена: \$49.95
Способы оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.a4desk.com



A4Desk — удобная программа для создания флэш-сайтов, презентаций, автопленок дисков или отдельных элементов всего вышеперечисленного (анимированных кнопок, ссылок и т.д.). Программа состоит из множества шаблонов, поэтому даже неподготовленному пользователю будет несложно сделать что-нибудь красивое. Можно и чуть поднапрячься: добавить в проект собственную флэш-анимацию, рисунки или музыку.

Рейтинг: 17

AIMP 2.11

Разработчик: Артем Исайлов
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.aimp.ru

AIMP можно с чистой совестью считать одной из лучших альтернатив «Винампу». Выглядит почти так же, да и функции у этих двух программ схожие. Например, здесь есть аудиоконвертер и граббер аудиодисков. Или можно спеть что-нибудь в микрофон, сохранить свое выступление в MP3 и тут же прожечь файл на диск. Радио, да и вообще любой источник звука, записывать тоже никто не запрещает.

Рейтинг: 18

AVG ANTI-VIRUS FREE 8.0

Разработчик: AVG Technologies
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://free.avg.com>

AVG Anti-Virus Free — бесплатный антивирус, обладающий всеми необходимыми для продукта такого класса функциями: есть сканер файлов и электронной почты, защита от вирусных атак в реальном времени, проверка оперативной памяти и загрузочных секторов.

Существует еще и платная версия **AVG**, но все изменения сводятся, по сути, лишь к улучшению интерфейса и наличию некоторых второстепенных мелочей.

Рейтинг: 17

ASTROBURN 1.0

Разработчик: Astroburn.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.dave-frost.com/download/astroburn

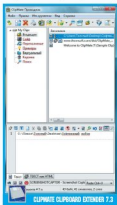
Неплохая, да к тому же бесплатная программа для записи CD, DVD и дисков Blu-ray. Разработчики позиционируют свое творение как дополнение к **DAEMON Tools** (см. наш «Игроманский стандарт» на DVD) — utility для работы с образами дисков. С помощью **Astroburn** эти самые образы предлагается создавать. Записать их на болванку тоже, разумеется, можно, равно как и любые другие файлы с любого носителя.

Рейтинг: 17

CLIPMATE CLIPBOARD EXTENDER 7.3

Разработчик: ThomSoft
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (14 дней)
Цена: \$34.95
Способы оплаты: кредитная карта, банковский и почтовый переводы, PayPal
Сайт: www.thomsoft.com

Из стандартного буфера обмена, встроенного в Windows, информация при перезагрузке пропадает. Отрубили электричество — и прости-прощай какой-нибудь важный документ или картинка. **ClipMate Clipboard Extender** призван исправить эту проблему. Он сохраняет любые данные (видео, графику, текст), которые пользователь скопировал в буфер обмена, и хранит их столько времени, сколько потребуется (выключение питания ему не помеха). Получается даже не обычный



Рейтинг: 19

EVIL PLAYER 1.24

Разработчик: Hakeem
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.hakeem.gigahost.dk



Evil Player — предельно простой и удобный музыкальный проигрыватель. Он быстро запускается, не тормозит и вообще идеально подходит для тех, кто всего лишь хочет слушать музыку.

Примечательно, что в такой маленькой программе нашлось место для функции записи интернет-радио.

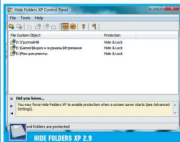
Интерфейс плеера максимально упрощен, он фактически состоит из одного плейлиста. Для управления воспроизведением удобнее всего использовать горячие клавиши.

Рейтинг: 17

FILE NAVIGATOR 1.7

Разработчик: Александр Коломиец
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.relaxander.webhost.net.ru/

Приятный во всех отношениях файловый менеджер. Интерфейс программы выполнен в стиле старого доброго **FAR Manager**, а многие функции для работы с файлами и папками напоминают **Total Commander**. Програм-



ма понимает все популярные типы архивов, позволяет сразу просмотреть их содержание, а картинки различных форматов здесь показываются при помощи плагинов.

Рейтинг: **★★★★★**

HIDE FOLDERS XP 2.9

Разработчик: FSPRO Labs

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)

Цена: \$24.95

Сайт: www.fsprow.net/hide-folders-xp

Если у вас есть какие-то секреты на компьютере, вам не обойтись без **Hide Folders**. Программа предназначена для скрытия папок, файлов и даже целых дисков от посторонних глаз. Есть сразу несколько режимов работы: скрытие папки, установка пароля, а также и то, и другое одновременно. По желанию программа может быть интегрирована в контекстное меню «Проводника».

Рейтинг: **★★★★★**

KOMA-MAIL 3.7

Разработчик: Koma-code

Язык: английский, русский, украинский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.koma-code.de

Koma-Mail — бесплатный почтовый клиент, нечто среднее между **The Bat!** и **Outlook**. В программу встроены неплохой антиспам-фильтр, есть поддержка шаблонов и правил для сортировки корреспонденции. Плюс ко всему, Koma-Mail не требует установки и запускается с любого носителя. В итоге имеем добротный почтовый клиент, который всегда под рукой.

Рейтинг: **★★★★★**

NEXTSENSOR 2.7

Разработчик: Showshock Sotnology

Язык: английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: nextsensor.at.ua/ru



Простая, но требующая установки программа, которая контролирует температуру и напряжение процессора и жестких дисков, а также скорости вращения кулеров. Если вдруг какой-то показатель вышел за допустимые пределы, утилита выдает тревожный сигнал. Одно плохо: поддерживаются далеко не все типы сенсоров, так что с какими-то материнскими платами программа может работать неправильно.

Рейтинг: **★★★★★**



REGCURE 1.5

Разработчик: ParetoLogic

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (14 дней)

Цена: \$24.95

Сайт: www.regcure.com

RegCure, как нетрудно догадаться, предназначен для очистки реестра от всякой гадости. Исправлять ошибки можно как вручную (долго и муторно), так и в автоматическом режиме (сухо и комфортно). Перед тем как что-то удалить, можно сделать резервную копию реестра — и в случае чего восстановить его первоначальный вид.

Рейтинг: **★★★★★**

SPYBOT — SEARCH & DESTROY 1.6

Разработчик: Team Spybot

Язык: русский, английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.safer-networking.org/en/index.html

SpyBot — Search & Destroy издавна считается главным конкурентом **Ad-Aware** (он занимается удалением шпионских модулей из системы). Причина такого противостояния понятна: **SpyBot** находит больше шпионов, но их удаление не всегда безопасно для хрупкого здоровья Windows. **Ad-Aware** же делает ставку на безопасность, пусть даже ценой потери некоторых личных данных. Вот и спорят люди, какое из двух зл не меньше. Впрочем, если пользоваться программой аккуратно, все будет в порядке. К тому же **SpyBot** умеет замечать следы после походов в интернет, да и в целом скрывать, что вы делали за компьютером.

Рейтинг: **★★★★★**

TEAMVIEWER 3.6

Разработчик: TeamViewer

Язык: английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.teamviewer.com

TeamViewer — программа для получения удаленного доступа к компьютеру, причем файерволлы ей не помеха. Подключиться можно откуда угодно, но только к тому компьютеру, на котором установлен **TeamViewer** (что логично, иначе бы программу кто-нибудь немедленно запретил). Кроме доступа к рабочему столу, можно также передавать файлы, устраивать презентации, помогать настроить компьютер.

Рейтинг: **★★★★★**



SPYBOT — SEARCH & DESTROY 1.6



VSO IMAGE RESIZER 2.0

Разработчик: VSO Software

Язык: английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.vso-software.fr/products/image_resizer

VSO Image Resizer делает полезном всем фотобиблиотекам. Программа быстро и качественно изменяет размер изображений, легко конвертирует их в нужный вам формат. Для просмотра картинок на iPod, PSP, HD-телевизоре или DVD-плеере можно выбрать одну из предложенных заготовок, а не тратить время на подбор параметров преобразования.

Рейтинг: **★★★★★**

VIDEOOVMAKER FREE 3.9

Разработчик: Protectedsoft

Язык: английский, русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.protectedsoft.com

Video DVD Maker может создавать DVD на основе видеофайлов самых разных форматов, а также выполнять захват видео с ТВ-тюнера, веб-камеры, DV-камеры и других устройств. Создание DVD проходит в три этапа: захват видео (или выбор нужных файлов), добавление дополнительных материалов и запись диска. Плохо только, что бесплатная версия программы не умеет создавать меню и слайд-шоу из нескольких картинок.

Рейтинг: **★★★★★**

WIN FTP SERVER 2.3

Разработчик: Win FTP Soft

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (5 дней)

Цена: \$7.9

Способы оплаты: кредитная карта, банковский и почтовый переводы, PayPal

Сайт: www.winftpserver.com

Мощный, быстрый и понятный FTP-сервер. Значит, казалось бы, обычному человеку FTP-сервер? На самом деле, штука эта очень полезная даже в самом обычном компьютерном хозяйстве. С его помощью можно легко обмениваться файлами с друзьями или получать доступ к содержимому выбранных папок — скажем, с КПК или мобильного телефона. Удобно? Безусловно. Надо лишь немного напрячься и разорваться в программе **Win FTP Server**.

Рейтинг: **★★★★★**



VIDEOOVMAKER FREE 3.9

ПРЕДЕЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ

Пользователи компьютеров (то есть мы с вами) постоянно находятся в поисках решений, как бы и чем бы еще хоть немножко увеличили производительность системы. Кто-то ударежится во все тикющие и разгоняет каждый винтик системного блока до небезопасных частот. Ну а мы ограничимся более безопасным методом: будем бороться с тормозами системы (а заодно и делать работу с ней удобнее) с помощью специально предназначенного для этого софта. Представленные ниже программы, если в описании не указано обратного, работают и под Win XP, и под «Вистой».

AUSLOGICS BOOSTSPEED 4.1

Разработчик: Auslogics Software
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 727 руб.
Способы оплаты: кредитная карта, банковский и почтовый переводы, PayPal
Сайт: www.auslogics.com/en/software/boost-speed



Со временем новый, казалось бы, компьютер начинает работать все медленнее и медленнее. Причины просты: установленные программы требуют памяти для работы, реестр Windows захлебывается и фрагментируется, к тому же Windows запускает кучу различных сервисов, которые попросту не нужны. Auslogics BoostSpeed пытается решить данные проблемы, и отчасти это ему удается: если компьютер был захлеблен очень сильно, прирост скорости получается ощутимый. Ну а если система и так чистенькая, особых улучшений не ждите.

Рейтинг: 5

ALMEZA MULTISSET 6

Разработчик: Almeza Company
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: 695 руб.
Сайт: www.almeza.ru



Almeza MultiSet специально сделан для того, чтобы освободить пользователей от рутинной установки приложений на свежую систему, да и самой системы тоже. При помощи программы можно создать мастер-диск для автоматической установки Windows

XP с нужным набором программ, драйверов и обновлений. Времени экономится уйма.

Рейтинг: 5

DRIVERMAX 4.3

Разработчик: Innovative Technologies
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.innovative-sof.com/drivermax



DriverMax пригодится тем, кто не хочет постоянно следить за обновлениями различных драйверов или не может найти драйвер для какого-то экзотического устройства. Программа сама будет искать обновления и предлагать скачать их. К тому же DriverMax позволяет создать резервную копию драйверов и при переустановке ОС легко их восстановить. Для полноценного использования программы надо пройти бесплатную регистрацию, для чего нужен доступ в интернет.

Рейтинг: 5

HISTORY SWEEPER 2.98

Разработчик: iSoftWorks Technology Company
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (14 дней)
Цена: \$25.95
Способы оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.isoftworks.com/sweeper.htm

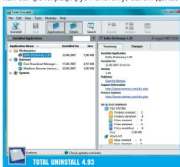
History Sweeper — программа для автоматической очистки истории открытых документов и временных файлов. Утилита может выполнять несколько функций: обеспечивать полную конфиденциальность, экономить место на жестком диске, а также удалять разнообразные шпионские модули. History Sweeper автоматически очищает заданные вами папки, среди которых могут быть временные файлы, cookies, автозаполнение паролей и форм, корзина.

Рейтинг: 5

TOTAL UNINSTALL 4.93

Разработчик: Gaijinsoft
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$25.95
Способы оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
Сайт: www.gaijinsoft.com

Total Uninstall — одна из лучших утилит для полного удаления ненужных программ. Перед установкой нового софта Total Uninstall как бы фотографирует систему, затем делает



О РАЗДЕЛЕ



Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, выложены на нашем DVD в разделе «Софтверный набор». Там же вы найдете наш «Игроманский стандарт» — набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: Ad-Aware, Adobe Flash Player, Advanced WindowsCare, Alcohol 120% (раз в три месяца), CCleaner, Comodo Firewall Pro, DAEMON Tools, DirectX 9.0c (раз в три месяца), DOSBox (в комплекте с DOSBlaster), Download Master, Foxit Reader, Fraps, GameShadow, ICO, K-Lite Mega Codec Pack, Kaspersky Antivirus Personal 6, Microsoft .NET Framework 3.0 (раз в три месяца), Process Explorer, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Tweaker, uTorrent и драйвера StarForce FrontLine.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на sfofman@igromania.ru.

то же самое после окончания инсталляции и сравнивает сделанные снимки. Когда вы захотите удалить программу, Total Uninstall проанализирует изменения, которые она внесла в систему, и уничтожит все относящиеся к ней файлы, папки, ключи и значения реестра.

Рейтинг: 5

TWEAK-XP PRO 4

Разработчик: Totalidea Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: \$39.99
Способы оплаты: кредитная карта
Сайт: www.totalidea.com/content/tweakxp/tweakxp-index.html

Tweak-XP Pro считается лучшим твикером для Windows XP, и не безосновательно — он вошел в себе целых 56 утилит для тонкой настройки системы. Кажется, этот твикер умеет все: ему по плечу чистка реестра, настройка огромного количества параметров ОС, ее оптимизация, блокировка рекламы и всплывающих окон в браузере и многое другое. Жаль, что все это бесплатно не работает и на английском языке.

Рейтинг: 5

TWEAKVI 1.0

Разработчик: Totalidea Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.totalidea.com/content/tweakvi/tweakvi-index.php
Твикер для Windows Vista от той же команды, что собрала Tweak-XP Pro. В отличие от него, TweakVI бесплатен (правда, за деньги можно купить дополнительные плагины), но и функционально не в пример беднее. Впрочем, и «Виста» еще не бабушка, так что в будущем твикер наверняка обретет возможности.

Рейтинг: 5



КОНКУРС!

ШКОЛА ПЕРЕВОДЧИКОВ

Хорошо известно, что перевод с одного языка на другой всегда хоть немного, но хуже оригинала. Это правило относится и к компьютерным играм.

Локализаторам, какими бы хорошими они ни были, не под силу передать всю гамму чувств и эмоций, которые вложили в диалоги авторы игры и актеры, озвучивавшие роли.

То же самое можно сказать о фильмах и книгах. Однако наслаждаться оригиналом зачастую мешает банальное незнание английского языка. Так зачем же откладывать его изучение? Начните прямо сейчас! Журналы «Игромания» и «Моби» совместно с Международным образовательным центром EF English First объявляют конкурс, победителей которого ждут фантастические подарки.

English
First



Задание

Переведите компьютерные термины на русский язык:

Numeric Keypad, Subscriber Identity Module, Wireless Communication, Anti-Glare Screen

Призы

ПЕРВЫЙ ПРИЗ

Двухнедельный курс изучения английского языка в школе EF в Дублине.

Школа расположена в центре Дублина, в живописном районе рядом с парком St. Stephen's Green. Помимо первоклассного обучения английскому языку, в школе вам предложат широкий выбор академических и факультативных курсов по самым разным дисциплинам. Ну а отдохнуть от занятий можно в ирландском пабе или непосредственно на пивоварне Гиннесс. Любители культурного отдыха могут посетить собор Святого Патрика и Национальный музей.



ВТОРОЙ ПРИЗ

Комплект словарей ABBYY Lingvo 12

(128 словарей для 10 языков). Это самый полный электронный словарь, который содержит как универсальную, так и специальную лексику из разных тематических областей.



ТРЕТИЙ ПРИЗ

Онлайн-курс обучения английскому языку по программе EF Ekketa™ System.

10 участников конкурса получат доступ к уникальной интерактивной программе обучения английскому языку, которая поможет пополнить словарный запас, поработать над произношением и принять участие в ситуационных играх.

Правила участия

1. Для участия в конкурсе вам необходимо зарегистрироваться на сайте www.englishfirst.ru/igromania
2. Регистрация проводится **до 15 октября 2008 года** включительно.
3. Главный приз (поездка в Дублин) разыгрывается между участниками старше 18 лет и включает:

26 академических часов английского за неделю по методике EF Ekketa System, авиаперелет Москва – Дублин – Москва, учебные пособия, проживание, питание, тестирование и сертификат EF. Виза оплачивается самостоятельно. Период обучения выбирает победитель в срок с 1 декабря 2008 года до 31 мая 2009 года.

EF English First в России – обучение английскому языку:

Тел. в Москве: +7 (495) 647 2413, 714 4663, 937 3883

Тел. в Санкт-Петербурге: +7 (812) 777 0607

Тел. в Новосибирске: +7 (383) 227 35 15

38 центров EF English First

в городах России

www.englishfirst.com

EF Education First – обучение за рубежом:

Тел. в Москве: +7 (495) 937-38-78/88

www.ef.com

ДЕНЬ, КОГДА ЗЕМЛЯ ОСТАНОВИЛАСЬ

РАСПИСАНИЕ КОНЦОВ СВЕТА НА БЛИЖАЙШИЕ ГОДЫ



Дорогие друзья, позвольте вас поздравить! За этот год мы пережили аж три конца света: в мае (если помните, пензенские сектанты укрывались от неизвестной опасности под землей), 21 июня (когда нас по счастливой случайности миновал крупный астероид 2006 HZ51) и в августе (на этот месяц приходились самые черные предсказания Нострадамуса).

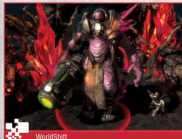
Тем не менее график апокалипсисов на ближайшие десять лет у нас очень плотный: в 2009-м, спасибо Нострадамусу, нагрянут инопланетяне, в 2012-м наступит нулевой год по календарю майя, в 2013-м, согласно скандинавской мифологии, случится Рагнарек, когда на планете разразится битва между героями германо-скандинавской мифологии. Далее по плану «облако, ссеющее хаос» в 2014-м, весной 2015-го, как

утверждает харьковский алармист Чмыхов, кончится 9567-летний цикл жизни нашей цивилизации, в 2016-м наступит всемирный потоп, а 13 ноября 2026-го на Земле исчезнут продукты.

А вот следующий апокалипсис ожидается только 31 октября 2 252 006 года: в этот день земная орбита сдвинется под воздействием естественных процессов, и все живое умрет от холода. Если, конечно, на нашей планете к тому моменту еще останется хоть что-то живое. Дело в том, что разработчики игр тоже в стороне не остались и напропорочили нам такого, что всемирный потоп и ледниковый период кажутся цветочками. Запасайтесь календариком и начинайте вычеркивать дни до следующего апокалипсиса. Он наступит гораздо раньше, чем кажется.

Завтра: «WorldShift: Апокалипсис завтра»

Жанр: стратегия
Дата выхода: 2008



Где-то в XXI веке около Плутона появляется гигантский астероид, который с бешеной скоростью движется к Земле. Остановить или хотя бы изучить его не удастся, и вся планета уныло ждет конца: вот сейчас он как-ак врежется и как-ак взорвется!

Но пришелец спокойно приземляется на северо-востоке Сибири, даже не сдвинув Землю с орбиты. Однако радоваться рано: космический великан генерирует загадочное поле, все живое и неживое от него мутирует, приобретает странный облик и еще более странные способности. Люди прячутся в пилы мегаполисах и сотни лет ведут неравную борьбу против мутантов.

Послезавтра: «Евразия: Апокалипсис»

Жанр: стратегия
Дата выхода: проект закрыт

Пессимисты экологии, как всегда, оказались правы: глобальное потепление все-таки наступило. Айсберги заплакали большими пресными слезами, и вслед за полярными медведями, Венесией и Голландией под водой оказалась еще добрая половина суши. Непотопленной оказалась лишь высокогорная Южная Сибирь, вокруг которой теперь бесслышно плещутся островки бывших государств. Дороже еды — только патроны: бывшие правительства бывших сверхдержав не торопятся расставаться с красными кнопками, и в результате мир погружается в кровопролитную войну за клочки обитаемой суши.

Совсем скоро: Earth No More

Жанр: экшен
Дата выхода: 2009

Человечество, наконец, довело природу до ручки, и та ответила любовью на любовь. Пока люди вырубают тропические леса, загрязняют Байкал и провоцируют таяние льдов, в неприглядном городке Новой Англии появилась страшная красная лоза. Она растет прямо на глазах, опутывает дома и машины, а ее споры вызывают мутации флоры и фауны. Деревья, которые в фильме-страшилке «Явление» вырываются отравляющее вещество, по сравнению с нашей лозой — безобидные лопочки. Города срочно закрывают на карантин, но остановит ли это распространение напасти?

Недалекое будущее: Fountain of Dreams

Жанр: ролевая игра
Дата выхода: 1990



Высокоразвитые страны опять обменялись ракетными залпами, и в результате Флорида, полуостров на юге США, отходит от материка в бескрайний океан. Кто и зачем бомбил Америку, неясно, что произошло с остальным миром — тоже загадка.

Флорида остается последним оплотом цивилизации. По традиции, все живое начинает бешеными темпами мутировать, а оставшиеся люди устраивают междоусобную грызню. Остров делит между собой вольные бандиты и три организованные группировки — DeSoto Family, Obeah Orders и Bahia Mafia. В таких нелегких условиях игрок должен разыскать «фонтан мечты» и с помощью его жгучей влаги остановить мутации.

2004-2005: Soldiers of Anarchy

Жанр: стратегия

Дата выхода: 2002

Под предлогом борьбы с международным терроризмом Россия, Америка и Европа создают в сибирских бункерах биологическое оружие. Как водится, союзники друг другу не доверяют и на каждом объекте дежурит интернациональная патруль. А потом всю планету неожиданно охватывает опаснейшая эпидемия. Правительства закрывают границы, а чтобы предотвратить распространение заразы, на Париж сбрасывают атомные бомбы. Но все безрезультатно: миллиарды людей погибают.



Soldiers of Anarchy

Спасится удастся только небольшим военным (русским, а также немцу и американцу), которые 10 лет отсиживались в сибирском бункере. В 2014 году они вылезают на поверхность и обнаруживают там мир, словно бы списанный с «Безумного Макса».

2000-2009: Half-Life

Жанр: экшен

Дата начала серии: 1998



Half-Life

В исследовательском центре Black Mesa (штат Нью-Мексико, США) ученые-физики ставят эксперимент над неким аномальным материалом. Во время одного из экспериментов научный сотрудник Гордон Фриман помещает опытный образец в антимасс-спектрометр, чем провоцирует так называемый каскадный резонанс. В результате на территорию базы начинают телепортироваться существа из иного мира — Зена. Правительство пытается уничтожить базу и ее персонал, чтобы скрыть последствия эксперимента, но кризис быстро охватывает всю планету. Открывшиеся на Земле порталы привлекают внимание других инопланетян, называющих себя Combine (или Universal Union). В отличие от обитателей Зены Альянс являет собой организованную силу, и ему удается подавить сопротивление людей на всей планете всего за семь часов.

Конец света на любой вкус и масштаб

Очень часто слышались жалобы, что тема апокалипсиса уже «выработана»: планету уничтожали только раз, что придумать оригинальный сюжет уже никак нельзя. Однако современная наука придерживается другого мнения. Мы изучили самые вероятные (и невероятные) варианты и выяснили, что свежих идей для новых игр еще предостаточно. По крайней мере, до конца света нам точно хватит.



Апокалипсис v0.1

ЧТО: Дестабилизация вулканов. За извержением последует глобальная экологическая катастрофа, изменение климата и, возможно, вымирание всего живого на планете.

КОГДА: Возможно уже сейчас.

КАК СПРОВОЦИРОВАТЬ: Большинство супервулканов (например, Йеллоустун в Америке) в данный момент «спят». Но их можно «разбудить» с помощью ядерного взрыва или другого достаточно мощного оружия.

КАК ПРЕДОТВРАТИТЬ: Защитить все опасные супервулканы средствами противосаженной обороны и выставить назовенную охрану.

ВЕРоятность: Около 1%. Вряд ли какая-то страна будет взрывать вулканы на своей территории, но террористам такая затея может прийти по вкусу. Только вот есть ощущение, что террористическая угроза в мире изрядно преувеличена.

Апокалипсис v0.2

ЧТО: Космическое оружие облучающего типа. Чтобы отклонить с первоначального курса астероиды, летящие к Земле, нужно создать на планете множество гигантских бомб и затем вывести их на орбиту земной орбиты. Если вдруг эти бомбы взорвутся в непосредственной близости от Земли, все живое будет просто выжжено.

КОГДА: Не ранее середины XXI века.

КАК ПРЕДОТВРАТИТЬ: Отказаться от освоения космоса или, напротив, создать в космосе множество автономных колоний, чтобы человечество не погубило от одного взрыва.

КАК СПРОВОЦИРОВАТЬ: Прогнать с орбиты, предостеречь многоступенчатую охрану, отключить компьютерные системы слежения и взорвать бомбы, пока корабли еще не успели отлететь далеко от Земли.

ВЕРоятность: Крайне маловероятно.



Апокалипсис v0.3

ЧТО: Кобальтовая бомба: водородный заряд с кобальтовой оболочкой, способной произвести достаточно радиоактивного элемента кобальт-60, чтобы заразить всю территорию Земли.

КОГДА: Теоретически уже возможно, но технически нужно не менее 10 лет и десятки миллиардов долларов на производство одной бомбы весом более 100 000 тонн.

КАК ПРЕДОТВРАТИТЬ: Ужесточить контроль за производством ядерного оружия.

КАК СПРОВОЦИРОВАТЬ: Удешевить создание ядерного оружия и обучить как можно больше высококвалифицированных физиков-ядерщиков.

ВЕРоятность: Крайне маловероятно, потому что даже правительства ведущих стран в большинстве своем о кобальтовой бомбе и слухов не спускали.



Апокалипсис v0.4

ЧТО: Мята искусственного интеллекта: самосовершенствование роботов и нападение на людей; борьба роботов за право управлять Землей/подзем; потеря контроля над ИИ. Возможно также, что в будущем служебные роботы распространятся по миру и будут настолько популярны, что их подконтролят единой системе контроля. А потом кто-нибудь отстанит им приказ «уничтожить людей или самоуничтожить».

КОГДА: Никогда раньше 2030 года.

КАК ПРЕДОТВРАТИТЬ: Определение алгоритмов работы ИИ, четкий и неустанный контроль над работой саморазвивающихся роботов (когда они появятся).

КАК СПРОВОЦИРОВАТЬ: Создать систему контроля ИИ, неподотчетную человеку; наивно верить в надежность машин; недооценивать самосовершенствующихся роботов.

ВЕРоятность: Одна из самых высоких — до 10%.

Возможно такое?

На самом деле сценарий Half-Life не так уж и нереален. В исследовательском центре Европейского совета ядерных исследований (CERN; European Council for Nuclear Research) только что достроили Большой адронный коллайдер (Large Hadron Collider) — ускоритель для разгона протонов и тяжелых ионов. Коллайдер поможет в исследовании физики элементарных частиц и, возможно, даже позволит смоделировать Большой взрыв, в результате которого, как считается, возникла Вселенная.

Тем не менее многие считают коллайдер опасной штукой: таких экспериментов еще никогда не проводили, есть опасения, что какие-то процессы могут выйти из-под контроля. Например, возникнут стралепки («странные капельки») — предположительно существующие объекты из неизвестной нам материи; если стралепка сталкивается с ядром какого-нибудь атома, он тоже превращается в стралепку, выделяя избыток энергии. Существует гипотеза, что стралепки каким-то неизвестным нам образом могут обращать любую материю во все новые и новые стралепки, а значит, могут превратить в них и всю планету.

Гипотетически в коллайдере могут образоваться и микроскопические черные дыры, которые, в свою очередь, тоже способны поглотить планету. В то же время профессор, доктор физико-математических наук Ирина Арефьева и член-корреспондент РАН, доктор физико-математических наук Игорь Волович предполагают, что благодаря черным дырам эксперимент может привести к созданию машины времени.

Как бы то ни было, но семеро американцев уже подали иск к CERN с требованием запретить запуск коллайдера до тех пор, пока не будет гарантирована его безопасность. Однако эксперимент с коллайдером продолжается. Создатели решили, что риск глобальной катастрофы, равный 1 к 50 млн, вполне приемлем.



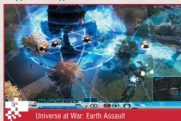
27-километровый подземный туннель, предназначенный для размещения ускорителя LHC.



Подземный зал, в котором будет смонтирован детектор ATLAS.

2012 год: Universe at War: Earth Assault

Жанр: стратегия
Дата выхода: 2008



На Землю высаживаются пришельцы Hierachy, имеющие виды на наши полезные ископаемые. Ученые предупреждали об этом за много лет, но люди так и не смогли создать организованную оборону. Хотя бы боевые заводы инопланетян дают земные армии как тараканов, а на голосящих человечешек так и просто не обращают внимания.

Глубокой планете суждено бы кануть в космическую Лету, но тут нам на помощь приходят белоснежные роботы Novus — давние противники захватчиков. Земля превращается в поле боя космических цивилизаций, а хозяева планеты беспомощно размахивают кулаками и что есть сил подбавляют роботам: «Так их, так!»

21 декабря 2012: Tomb Raider: Underworld

Жанр: ларсиммулятор
Дата выхода: 2008



Согласно календарю майя, наша эра — эра Пятого Солнца — заканчивается 21 декабря 2012 года. Затем должна начаться новая эра — обновление и изменение мира. Но сегодня все чаще высказываются мнение, что декабрь 2012 года — не начало новой эры, а просто конец света.

Разработчики Tomb Raider: Underworld связали это событие с молотом скандинавского бога грома и молний Тора. Молот обладает великой силой: может превращать горы в равнины, низвергать богов и уничтожать целые цивилизации. И вот теперь молот нашли на дне Средиземного моря. Чем, как вы думаете, займется Лара Крофт?

2019-2020: Darkwind: War on Wheels

Жанр: онлайн-автомобиль
Дата выхода: 2007

Несколько сильных всплесков на Солнце вносят дисбаланс в земную атмосферу. Радиационный и магнитный фон планеты меняют-



ся настолько, что флора и фауна начинают исчезать. Люди выживают лишь в нескольких районах земного шара, зато их существование ничем не обременено: когда-то могучее человечество наработало столько ресурсов и топлива, что оставшаяся горстка живых может годами ни о чем не заботиться, нужно только очищать воду и иногда притогривать.

Торговля-то все и испортила: примерно в 2035 году люди сели в грузовики, запаслись патронами и, презрев спокойную жизнь, отправились на поиски приключений.

2025: Armageddon Empires

Жанр: пошаговая стратегия
Дата выхода: 2007



На Землю падает сразу два подарка из космоса: пришельцы Xenopods и инопланетные Machine Empire. Земля заинтересовала их исключительно как поле боя — сражаются они вот уже 10 000 лет, перемещаясь из одной галактики в другую.

Человечеству от инопланетной войны не подорвали: постоянная бомбежка и биологическое оружие уничтожили почти 99% населения. А инопланетяне, перебившие на Земле до 2045 года, отбыли восвояси.

Через 300 лет после нападения люди немного пришли в себя и решили отомстить за поруганную планету. На этот раз в конфликте участвуют земляне, остатки Xenopods и Machine Empire, а также «свободные мутанты», появившиеся из экспериментов над людьми.

После 2030: серия игр Tex Murphy

Жанр: квесты
Дата начала серии: 1989

Несмотря на то что человечество пережило Третью мировую войну (ее причины неизвестны) и даже отстроило заново несколько городов, покой на Земле так и не наступил. Основная проблема нового мира — старое доброе социальное неравенство. От войны кто-то пострадал больше, кто-то меньше, и



Mean Streets (своих героев игра серии, 1989)

общество распалось на две группы: нормальных и мутантов. Нормальные всечески притесняют пострадавших сородичей: заставляют выполнять грязную работу, жить в менее отстроенных частях города и т.д. Назревает новый конфликт.

Середина XXI века: Wasteland

Жанр: ролевая игра
Дата выхода: 1988



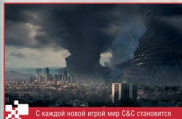
Wasteland

Так получилось, что Советский Союз все-таки не развалился в конце прошлого века, а продолжил свое существование — и все для того, чтобы в середине нашего столетия напшиговать-таки Америку ядерными боеголовками. США ответили тем же. Итог: жизнь в обеих странах еще теплится, в то время как остальной мир превратился в выжженные радиоактивные пепелища.

Цивилизация начинает возрождаться на плодородном американском юге, но истощенная природа не жалует людей: кругом пустыня. Группки искателей приключений отправляются к руинам больших городов (Лас-Вегаса, например), чтобы раздобыть необходимые для жизни предметы.

90-е и вся первая половина XXI века: серия Command & Conquer

Жанр: стратегии и экшены
Дата начала серии: 1995



С каждой новой игрой мир C&C становится все мрачнее.

В середине 90-х в Италии падает метеорит, который приносит с собой вещество, названное позже тибериумом (метеорит упал в



Апокалипсис v0.5

ЧТО: Загрузка враждебного программного обеспечения с неземного происхождения на земные носители информации (ведь люди наверняка не смогут удержаться от того, чтобы не активировать из любопытства присланный файл). Обезвредить программу, созданную более высокоразвитыми существами, нам, скорее всего, не удастся. Возможно, не удастся ее даже идентифицировать.

КОГДА: Если мы в космосе не один — то уже сейчас.
КАК ПРЕДОТВРАТИТЬ: Если высокоразвитые инопланетные цивилизации существуют и у них есть такая программа, то никак.

КАК СПРОВОЦИРОВАТЬ: Скорее всего, от людей не понадобится никаких активных действий и программа будет самораспаковывающейся.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Около 1%.



Апокалипсис v0.6

ЧТО: Создание сверхнаркотика под видом прививки или свободки. Люди будут испытывать приятные ощущения, стараться заразить других, а на самом деле их разум будет контролировать производитель сверхнаркотика.

КОГДА: Судя по уровню развития технологий, с 2020 года.

КАК ПРЕДОТВРАТИТЬ: Ужесточить систему госконтроля за медицинскими препаратами и систему общественного контроля за деятельностью государства. Уничтожить у людей центры удовольствия — это сделает их невосприимчивыми к любым наркотикам... и к жизни вообще.

КАК СПРОВОЦИРОВАТЬ: Загуляивать страшное слово «наркотики», затуманить сознание людей рекламой. Многие и так недооценивают подобные риски.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Около 1%.



Апокалипсис v0.7

ЧТО: Естественно возникшее заболевание и постепенное вымирание человечества. Чем больше люди путешествуют, тем больше подвергают себя воздействию неприятных бактерий и природных условий. Беспорядочные знакомства, ослабленный иммунитет, отсутствие свежего воздуха, одиотные домашние животные (когда вы, наконец, заведете себе крокодила?) только ускоряют процесс переноса бактерий. СПИД и халатность врачей тоже делают свое черное дело.

КОГДА: Уже сегодня.

КАК ПРЕДОТВРАТИТЬ: Следить за личной гигиеной (ходить в респираторе во время весенне-осенних эпидемий и мыть руки перед едой), разрабатывать общедоступные вакцины. Ужесточать карантин на зараженных территориях.

КАК СПРОВОЦИРОВАТЬ: Не делать ничего вышеперечисленного — авось и так сойдет.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Вероятность возникновения такой болезни — до 50%, вероятность полного вымирания людей — менее 0,1%.



Апокалипсис v0.8

ЧТО: Отключение симуляции. Не исключено, что мы с вами все еще «космический зомбоящик», резервация, куда большеглазые существа с других планет возят деликатесы выходным. Так вот, им ничего не стоит избавиться от своего зомбоящика — просто потому, что надоело или финансирование вдруг закончилось. По другой теории, мы с вами живем в искусственно сгенерированном мире, который можно в любой момент отключить, просто выдернув шилку из розетки.

КОГДА: Если допустить, что мы и поведа чья-то фантазия, то это возможно хоть сейчас.

КАК ПРЕДОТВРАТИТЬ: Стараться жить как можно активнее (обмениваться ядерными ударами, придумать новые виды сексуальных извращений, перестать зажимать диктаторов), чтобы «хозяевам» не надоело с нами возиться.

КАК СПРОВОЦИРОВАТЬ: Сидеть сложа руки и плевать в потолок — тогда к нам должны потерять интерес.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Если есть такая «хозяин», то наше существование целиком зависит от его настроения — хорошего или плохого. Так что наши шансы — пятьдесят на пятьдесят.

окрестностях реки Тибр). Тибериум оказывается ценнейшим минералом, но одновременно он демонстрирует способность быстро распространяться по Земле и заражать все новые и новые зоны. Там, где появляется тибериум, вся биосфера со временем исчезает, а люди превращаются в мутантов.

Появление тибериума меняет всю геополитическую обстановку, и на планете возникают два враждебных политических блока: Братство Nod и GDI (Global Defense Initiative). Братство объединяет силы стран третьего мира и, судя по всему, России, а тибериум они объявляют даром богов и начинают создавать на его основе оружие и вырабатывать электроэнергию. GDI, то есть страны «золотого миллиарда», выступает за более осторожное обращение с тибериумом и становится для Братства главным врагом.

Между GDI и Nod происходит несколько крошечных войн, но победа раз за разом достается «золотому миллиарду». В ходе Третьей войны (2047 год) на Земле появляется новая сила — инопланетине Scrin. Перед лицом общего врага GDI и Nod поначалу объединяются, потом разбегаются снова, но инопланетине в итоге оказываются все же повержены. По крайней мере, на какое-то время.

2054: Fallen Earth

Жанр: MMORPG

Дата выхода: 2008



На Земле появляется особо опасный вирус шива (Shiva), от которого погибает 100% заразившихся. Пакистанские террористы заявляют, что это все происки индийских спецслужб, и запускают в сторону Индии пару ядерных ракет. От ядерного обстрела шива мутирует в еще более опасную форму, а страны принимают бомбить друг друга почем зря. Наконец, когда погибает 90% людей, шива принимает нелетальную форму (Shiva 7), и в мире становится спокойнее.

Но в 2154 году обнаруживается, что потомки заболелих не только мутировали, но и приобрели способность изменять окружающий мир по собственному желанию. Как вы понимаете, до добра это не довело.

Где-то в XXI веке: серия Aquanox

Жанр: подводный экшен

Дата начала серии: 2001

Ресурсы на поверхности Земли почти истощились, и люди начинают искать альтернативные источники полезных ископаемых. Так появляются подводные колонии в Тихом,



Индийском и Атлантическом океанах, где инженеры и ученые с большим трудом отыскивают бесценные минералы. Однако скорость добычи оставляет желать лучшего, а потребности землян все растут.

Начинается война за ресурсы, и, естественно, находятся желающие пустить в ход ядерное оружие. Большинство конфликтов прекращается в следующие же десять минут, зато на планету опускается ядерная зима, и даже океаны покрываются 40-метровым слоем мертвой органики. Немногочисленные счастливчики успевают спрятаться на подводных станциях.

К 2661 году жизнь стабилизируется, и все опять идет своим чередом. Подводные станции поделены между четырьмя группировками — американцами и европейцами, объединившимися в Атлантическую федерацию, олигархами из Союза арабских кланов (к ним же примкнули индусы) и, конечно, русско-японско-китайскими монархистами из Сегута. Ядерного оружия у них еще нет, но под водой оно и не нужно: достаточно всего лишь перекрыть кислород.

2066: Redline

Жанр: гонки со стрельбой

Дата выхода: 1999



Вследствие непонятных физических процессов земная орбита искривляется, и планета оказывается в опасной близости от Луны. Тем временем наш безжизненный спутник ни с того ни с сего краснеет и начинает плохо влиять на земную атмосферу. На Земле же почти не осталось полезных ископаемых, и планета живет оргоном (orgone) — энергетиком, но вредным и трудноперерабатываемым ресурсом. Власти предпочитают решать, что это конец, и прячутся в роскошных коттеджах-крепостях, не забыв, правда, подмять под себя почти всю оргоноводобучу. А за пределами крепостей начинается грызня.

2077 и далее: серия Fallout

Жанр: ролевые игры и стратегии

Дата начала серии: 1997



Мир все больше и больше зависит от нефтедобычи, конфликты за энергоресурсы давно не редкость. В 2077 году Китай и США, что-то не поделив, решают померяться ракетно-ядерным потенциалом. В тот период в Америке создавались бомбоубежища, способные уберечь людей от последствий ядерной войны. Но спаслись немногие: чтобы спрятать под землей всех американцев, нужно было построить 400 000 бункеров, а было построено лишь 122, да и те ради эксперимента. Однако жизнь на планете продолжается, и люди потихоньку, хоть иногда и вынужденно, выбираются на поверхность.

2078: KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)

Жанр: стратегии

Дата начала серии: 1997

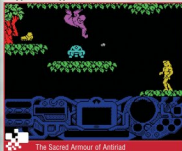


Третья мировая война разом охватывает весь мир, четверть населения Земли гибнет в считанные секунды. От инфраструктуры не остается и следа, а ветер разносит болезнетворные споры из полуразрушенных лабораторий, только усугубляя последствия атомной войны.

Те, кто жил неподалеку от бункеров или метро, на десятилетия прячутся под землю. Это — выжившие, люди в наиболее привычном нам обличье. Менее везучие остаются на поверхности, их впоследствии назовут облученными. Долгое время облученные думали, что они остались на Земле одни. Но в 2141 году выжившие решают, что пора выбираться наверх. Новая встреча наших потомков не сулит планете ничего хорошего.

2086: The Sacred Armour of Antirad

Жанр: платформер
Дата выхода: 1986



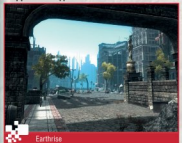
The Sacred Armour of Antirad

К концу XXI века две сверхдержавы изобрели костюм неуязвимости, который защищает человека от воздействия любого оружия, кроме атомного. Во время презентации новинки кто-то что-то не поделил, разгорелся ожесточенный спор, и слово за слово стороны изрыгнули на планету весь запас ядерных боеголовок.

Сотни лет спустя человечество возродилось и стало вести тихую мирную жизнь свободных земледельцев. Но не тут-то было: в одном из древних вулканов обнаружилась старая военная база, чудом уцелевшая во время ядерной войны, и оттуда почему-то полезли инопланетяне. Пришельцы быстро поработили людей, заставив их работать на рудниках. Единственный шанс противостоять захватчикам — найти костюм неуязвимости и взорвать вулкан изнутри.

Конец XXI века: Earthrise

Жанр: MMORPG
Дата выхода: 2009



Earthrise

После Третьей мировой войны (снова!) человечество ждет чудесный мир: ресурсов немного, но людей еще меньше, они преуспели в нанотехнологиях, в генной инженерии и особенно в клонировании себе подобных. Однако оживление граждан и создание новых тел полностью контролируется правительством. И чиновники со временем пришли к выводу, что некоторых общественно активных элементов (читай: революционно мыслящих людей) лучше бы и вовсе не оживлять. А чтобы подобных им больше не появлялось, кусочки их ДНК можно втихаря удалить. Но общественность о манипуляциях с генокодом все-таки узнала.

ОЧЕВИДНОЕ НЕВЕРОЯТНОЕ

Вы удивитесь, но все эти ядерные зимы, ядерные войны и прочие разновидности апокалипсиса, которые наперебей предлагают игры, с научной точки зрения весьма маловероятны. Вот что наука говорит о самых распространенных апокалипсисах.



■ **Предпосылки к ядерной войне**, когда после обмена боеголовками на Земле уничтожаются все живое, действительно есть: ядерного оружия в мире навалом, и любая случайность может спровоцировать конфликт. Вместе с тем роль ядерного оружия сейчас снизилась, а гораздо большую угрозу представляет ядерный терроризм (целенаправленный удар по той же АЭС: «грязные бомбы»). Учитывая, что систем ПРО, гарантирующих защиту, близкую к 100%, ни у кого в мире пока нет, вероятность ядерной войны в нынешнем году составляет менее 1%. Однако при таком раскладе за целый век набегает солидные 50%. Много, но и тут есть чем утешиться: далеко не всякая ядерная война может уничтожить ВСЕХ людей на Земле. Для этого нужна прямая массированная атака атомными бомбами всех известных мест обитания людей, а такое бывает разве что в DEFCON. Да и нужного количества бомб в мире попросту не наберется. Поэтому вероятность такой войны — менее 0,01%.



■ **Ядерная зима**, когда климат резко и надолго становится холоднее, обычно рассматривается как следствие ядерной войны. В условиях ядерной зимы солнечные лучи начинают в большом количестве отражаться от поверхности планеты (из-за выноса в стратосферу большого количества дыма и сажи, вызванного взрывами 30-40% накопленных в мире вооружений). По одним подсчетам, температура упадет на 20 градусов всего на 10 лет, по другим — планета целиком превратится в ледяшник. Шансы, что ядерная зима случится в XXI веке, в данный момент тоже оцениваются как крайне малые — менее 0,1%.

Противники концепции вообще утверждают, что ядерной зимы быть не может: в 1945-1991 гг. в мире было произведено около 3000 ядерных взрывов разной мощности, что равноценно эффекту заткнутого полномасштабного ядерного конфликта. Но никто ведь до сих пор не замерз.



■ **Ядерное лето (глобальное потепление)**, когда температура на планете резко повышается (причин может быть много, в том числе и ядерная зима) из-за того, что атмосфера перестает отражать избыточное солнечное излучение, тоже маловероятно: во-первых, сначала должна произойти ядерная зима. Во-вторых, климат теплеет постепенно, и люди так или иначе начнут с этим бороться. А в-третьих, Земля сейчас находится на выходе из малого ледникового периода (шесть веков относительного похолодания, вполне нормального природного явления). Это значит, что нынешнее потепление — естественный процесс. Сейчас, возможно, устанавливается довольно теплая погода, подобная погоде во время Атлантического оптимума X—XIII веков. Если так, то ничего удивительного в нашем «аномально жарком» и «аномально влажном» климате нет, ведь сами климатические нормы были написаны под стандарты относительно холодного XIX века.



■ Наибольшее опасения вызывает биологическое оружие. Быстрая мутация одного вируса и быстрое его распространение очень вероятно (более 10%) — только посмотрите, как мутирует птичий грипп и с какой скоростью в прошлом распространялись эпидемии: чума, яшур, испанка. Да и сегодня скорость распространения инфекций только растет — глобализация делает свое дело. Однако вероятность, что вирус, поражающий все живое, создаст и расплыт над Землей человек, почему-то невелика: всего 1%. Может быть, ученые где-то прощитались?

2143: Neocron

Жанр: MMO/RPG

Дата начала серии: 2002



Китайская империя и Объединенная европейско-американская федерация Свободного мира заняты покорением космоса. Империя немного отстает от Федерации, но тем больше китайцы гордятся своими первыми колонизационными кораблями. Неожиданно корабль пропадает с земных радаров. Обожженные в лучших чувствах китайцы валют вину на Европу и Америку и что есть силы дают на все красные кнопки, которые только нашлись в стране. Федерация отвечает тем же. Третья мировая война начинается 17 февраля 2143 года и длится всего 6 часов.

В XXVIII веке человечество почти отстроилось заново, как вдруг на планету приходит сигнал от «уничтоженного» китайского корабля...

XXIII век: Discovery: XGen Wars

Жанр: экшен/RPG

Дата выхода: проект закрыт



В XXIII веке мода на ядерные войны наконец приходит и все конфликты решаются с использованием препаратов, изменяющих ДНК. Неудобен властям? А ну-ка, отдай сюда свою непонятную ДНК, держи взамен хорошо зарекомендовавшую себя искусственную... Закономерный итог: почти у всех на планете переставляют ДНК и здоровых людей не остается.

Но выясняется, что еще в XXI веке какой-то ученый поместил в криокапсулу degli братьев-близнецов, единственных обладателей чистой ДНК. Если не найти их и не использовать ДНК братьев для превращения людей в «нормальных», человечеству грозит бесслышный конец.

Неопределенное будущее: Gunlok

Жанр: экшен/стратегия

Дата выхода: 2000

Мир успешно преодолел экономические кризисы, и население Земли стало напоминать пухлых безвольных теток из мультфильма WALL-E: едят, спят, не думают. За людей все делают роботы, и вдруг им пришло в голову: а зачем, собственно, люди?

И вот машины, как истинные сыны человечества, сначала устроили междоусобицу, решили, что здесь главный, и пошли войной на собственных создателей. Люди нескоромо опомнились, но у них еще есть шанс: бывалый дядька Gunlok забрался в броню и решил показать роботам, кто в доме хозяин.

Далекое будущее: серия Total Annihilation

Жанр: стратегия

Дата начала серии: 1997



Галактикой управляет корпорация Core (Consciousness Repository — «Хранилище сознания»), успешно колонизирующая одну планету за другой. Чтобы сделать людей бессмертными, Core соединяет человеческий мозг с компьютером. Неожиданно группировка планет в дальнем рукаве галактики (называющая себя Агм) отказывается от бессмертия, ведь ясно, что через свой компьютер Core может управлять людьми. Разгорается война за независимость: Core делают машины разумными, а Агм клонируют людей, управляющих роботами.

Далекое будущее, не на Земле: Gears of War

Жанр: экшны

Дата начала серии: 2006



В Gears of War местом действия является не Земля, а другая планета, Сера. Но на Земле она похожа настолько сильно, что можно применить к ней метод аналогии.

Апокалипсис там наступил следующим образом: сначала люди долго воевали между собой, а потом в буквальном смысле из-под земли появились монстры под названием Locust. Человечество в считанные дни потеряло большую часть территорий и населения и перешло к затяжной обороне. Захваченные же земли в надежде уничтожить локустов были обработа-

ны химическим оружием и орбитальными спутниками — без особого, впрочем, успеха.

В любое удобное для вас время: DEFCON

Жанр: стратегия

Дата выхода: 2006



С помощью все того же ядерного оружия можно разнести планету на кусочки когда угодно, имея в запасе всего 15-20 минут. От вас требуется только выбрать один из шести регионов (Северная и Южная Америка, Европа, Африка, Азия и отдельно СССР), потыкать по всей территории военных аэродромов, радаров и ядерных установок, разметить цели и дожидаться, пока на экран побегут белые буквы:

- Minsk hit, 3 000 000 dead.
- Washington hit, 27 000 000 dead.
- Tokyo hit, 9 000 000 dead.
- ... hit, ... dead, ... hit, ... dead, ... hit, ... dead, ... hit, ... dead, ... dead.

Итак, что же мы выяснили в ходе нашего небольшого культурологического расследования? Во-первых, по играм можно проследить «посталлюстические страхи» человечества, и во многом — страхи разработчиков-американцев. Заметили, что Штаты фигурируют чуть ли не в 99% игр? Это вполне объяснимо: на территории Америки войн не было уже очень давно (с середины XIX века), а скопившееся общественное напряжение должно во что-то выливаться. Американцы боятся террористов, КГБ, шлюзов, эмигрантов, школьников с автоматами и дальноточных с дробовиками, России, Китая, Джорджа Буша — как тут не предположить, что рука на красной кнопке возьмет и дрогнет?

Во-вторых, тема «Советский Союз запустил ядерную боеголовку» (в любую сторону) заметно превалирует над темой «Усама бен Ладен (Ирак/Иран/Пакистан/Аль-Каида) и международный терроризм». Возможно, в мире и впрямь считают, что проблема глобального терроризма чрезвычайно раздута, а вот сибирские букеры бывшего СССР — это еще ого-го какая угроза. Но все дело в том, что игры делают в основном люди старше 30 лет, то есть как раз те, кто рос в годы холодной войны, политической нестабильности и распада Союза. А те, кто смотрит новости сейчас, начнут делать игры лет через 5-10.

Наконец, не забудем про нездоровый интерес иностранцев к нашей Сибири (Мадлен Олбрайт, бывшему госсекретарю США, призывала слово о том, что Сибирь, по ее мнению, должна стать общечеловеческим достоянием), которая не только оплицетворяет ядерную мощь Советского Союза, но во многих играх становится еще и единственным пригодным местом для жизни.

А в целом ситуация с кидами света у нас вырисовывается следующая: жить нам осталось недолго, зато мы точно знаем, от чего укроем. ■

9ХД/2344
сле разговора с профессором Лебедевым,
таеся: Виброс произойдет 29 августа.
Тяжело всех наших постов по Зоне.



М. Тихонов

ПРОЛОГ

СТАЛКЕР

Чистое небо



www.stalker-game.com



Разработчик: GSC Game World, © 2008. Число 1486. Издательство: Ф. 0000.
Исключительные права на издание и распространение, за исключением: GSC Game World, 2008.

Реклама

ВОЙНА НА ЗАКАЗ

**ИГРЫ ПРО НАЕМНИКОВ
ПОЯВЛЯЮТСЯ
ОДНА ЗА ДРУГОЙ.
С ЧЕГО ЭТО ВДРУГ?**

Артур Карлов
Игорь Варнаковский

Существует устойчивый стереотип: если игра про войну, то в девяти случаях из десяти главным героем будет боец спецназа из какого-нибудь американского сверхсекретного подразделения. Но в последнее время ситуация меняется: на главных ролях все чаще оказываются не солдаты регулярных армий, а наемники. То есть, как правило, сотрудники частных военных компаний (PMC: Private Military Companies либо Private Military Contractors). Эти компании предлагают свои услуги государствам, чтобы те, условно говоря, могли вести войну чужими руками. Военный аутсорсинг может быть самого разного рода: начиная от снабжения и заканчивая непосредственным участием в боевых действиях.

PMC и наемники фигурируют во многих играх последнего времени: в **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**, в консольных экшенах **Army of Two**, **Battlefield: Bad Company** и **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**, в мультиплатформных **Mercenaries 2: World in Flames** (на момент выхода журнала игра уже будет в продаже) и **Far Cry 2** (релиз в ближайшей неделе). Да, про солдат удочки говорили и раньше, но сейчас, в связи с изменениями, происходящими в армиях и экономиках отдельных западных стран, частные военные компании стали одной из самых муссируемых тем в масс-медиа. А то, о чем говорят и пишут массмедиа, очень быстро перекочевывает в масскульт.

Утром деньги, вечером наступление

PMC появились отнюдь не вчера, но в огромные, многомиллиардные корпорации они выросли совсем недавно, в середине 2000-х. Бурный

рост этих компаний напрямую связан с войнами в Ираке и Афганистане, которые развернул западный мир во главе с США, и с экономическими трансформациями, которые эти войны повлекли за собой. Речь идет о так называемой «экономике катастроф». Термин введен известной канадской журналисткой Наоми Кляйн, автором библейского антиглобализма *No Logo*. По мнению Кляйн, после 11 сентября экономики США и в некоторой степени Великобритании были переориентированы под нужды военного и военно-промышленного сектора. Уничтожение Всемирного торгового центра стало импульсом (и, возможно, импульсом заранее спланированным) для многих рынков, в том числе для рынка частных военных услуг. Этот рынок был и раньше, но своих нынешних масштабов он достиг только после начала войны с террором. Число и объемы заказов выросли, появилось много новых игроков.

В Пентагоне тем временем возникло специальное подразделение под названием **DeVenCI (Defence Venture Catalyst Initiative)**, непосредственно снабжающее информацией тех предпринимателей, у кого есть политические связи. А те, в свою очередь, отыскивают в частном секторе новые компании и технологии, которые можно задействовать в оборонке. «Мы — лисовская машина», — заявляет директор DeVenCI Боб Поханка (Bob Pohanka). Роль правительства состоит только в том, чтобы выделять деньги и финансировать самые перспективные идеи и технологии. Другими словами, политики создают спрос, а частный сектор предлагает решения.

Такая экономическая модель эффективна, но с точки зрения морали вызывает вопросы. Большинство PMC сейчас принадлежит крупным корпорациям, а иные корпорации в нынешнем мире и без того обладают такими ресурсами, что



PMC стали обычным явлением в XXI веке, однако не каждое правительство готово работать с ними.

способны побороться с целыми государствами.

Большая часть рынка (около 80%) частных военных услуг приходится на компании из США и Великобритании. Граждане этих стран оплачивают работу PMC своими налогами, а сами компании налогов почти не платят, потому что зарегистрированы обычно в оффшорных зонах. Интересно и то, что не только правительства инвестируют в военные корпорации. Компании тоже вкладывают деньги в государство: в период с 1999 по 2003 год 17 крупнейших американских PMC потратили более \$13 млн на президентские и парламентские выборы.

Кто первый?

Впереди планеты всей в плане приватизации армии оказалась Индонезия. Оборонное ведомство этой страны полностью независимо от государства, владеет собственными холдингами и предоставляет свои услуги на коммерческой основе. Однако ООН очень не нравится такая ситуация, поэтому военные страны обязали подписать соглашение, по которому Минобороны должно быть полностью национализировано к концу 2009 года.



Частные армии отличаются от традиционных большей мобильностью и эффективностью, но проигрывают им в лояльности.



PMC выполняют не только правительственные, но и частные заказы. Многие нефтяные компании США и Великобритания пользуются их услугами для охраны своих нефтяных объектов в Ираке. Правительства Франции и Германии используют наемников в Африке. Более того, наемники работают даже на ООН, поскольку «голубые каски» не справляются с ситуацией в Африке самостоятельно.

Наиболее крупными частными военными подрядчиками являются **Blackwater Worldwide** (бывшая **Blackwater USA**), **ArmorGroup**, **DynCorp**, **Military Professional Resources**, **Securiforce**, **Unity Resources Group**, **Black Op's**, **BroadBridge Wraith**, **Securitor** и другие. И представьте себе, даже у таких организаций есть собственный профсоюз: **International Peace Operations Association** (Международная ассоциация миротворческих операций). В нее входит абсолютное большинство крупных PMC, за исключением Blackwater: она заморозила членство в ассоциации в октябре 2007 года.

Портрет «дикого гуся»

Наемников зачастую изображают излишне идеализированно. Считается, что это солдаты удачи, ищущие славы и приключений, и деньги для них всего лишь приятное дополнение. На самом деле романтики среди них если и есть, то в единичных количествах, а последний и самый известный романтик, Боб Денар, скончался в прошлом году (см. врезку). Давайте попытаемся воссоздать портрет среднестатистического современного наемника.

Во-первых, почему этот человек решил стать наемником? Абсолютное большинство сотрудников PMC — отставные военные и бывшие офицеры спецслужб. Как правило, они увольняются из армии в возрасте 26-35 лет (что называется, в расцвете сил), и для



Солдаты удачи работают там, куда сунется не каждая армия.

В ТЕМНОМ ОМУТЕ

Самым известным и самым крупным военным подрядчиком в мире является американская компания **Blackwater Worldwide**. В ее распоряжении не только огромный штат профессиональных наемников, но и самые современные образцы боевой техники, в том числе вертолеты. Более того, компания владеет собственными заводами по производству техники, в частности бронетранспортеров **Grizzly**. Оперативники Blackwater работают в странах, входящих в сферу военных интересов США (то есть практически по всему миру). Причем сотрудники компании действуют и в мирных регионах, выступая в роли инструкторов и военных советников.

Но всему миру Blackwater известна прежде всего своими действиями в Ираке. Ее наемники зарекомендовали себя как отъявленные головорезы, зачастую они открывают огонь по любым кажущимся им подозрительным гражданским лицам. Действия сотрудников Blackwater уже не раз приводили к потерям среди мирного населения Ирака, что спровоцировало печальный инцидент в марте 2004 года в городе Фаллуджа. Тогда повстанцы из чувства мести убили четырех представителей Blackwater, а потом пронесли их тела через весь город и повесили на мосту. Видеоальбом была показана по всем мировым телеканалам. Сразу после этого последовала месячная осада Фаллуджи войсками коалиции. А год назад наемники Blackwater «прославились» необоснованным расстрелом 17 человек — и дело снова спустило на торжозах.

Более 90% своих заказов Blackwater получает от правительства Соединенных Штатов. Создал компанию в 1997 году бывший «морской котик» Эрик Принс совместно со своим инструктором. На первых порах это была небольшая охранная фирма, но в 2000-х она превратилась в крупнейшую PMC мира, а сам Принс стал одним из главных спонсоров Республиканской партии. Ежегодно Blackwater тренирует 40 000 наемников из разных стран, причем территория баз компании выведена из-под юрисдикции США особой директивной властью.

них открываются великолепные перспективы в частном секторе. Чем выше ранг и больше опыт, тем больше возможностей.

Во-вторых, насколько хорошо обучены наемники? Многие думают, что профессиональный военный должен уметь все: и самолетом управлять, и палить из пулемета от бедра, и ядерные бомбы обезвреживать. Разумеется, это не так. В частных военных компаниях существует строгое разделение обязанностей, как и в традиционной армии.

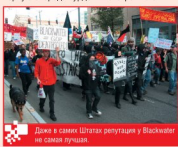
В-третьих, какая экипировка у наемника? Согласно сюжетам многих игр, это люди, одетые во все черное и имеющие однотонную экипировку и форму. В реальности все по-другому. Чаще всего наемники ходят в обычной гражданской одежде. Конечно, есть и те, кто предпочитает камуфляж. В любом случае почти все PMC обязывают своих сотрудников носить баджки с именем, должностью и на-



Солдаты Blackwater Worldwide

помимо оказания чисто военных услуг и инструкторской деятельности (в том числе и для государственных армий, например азербайджанской), Blackwater помогает правительству США, когда у него не хватает рук. Так было при ликвидации последствий урагана «Катрина» в Новом Орлеане. Тогда сотрудники компании исполняли полицейские функции, поддерживая порядок в разрушенных районах, защищая правительственные объекты. Вид наемников, отозванных из Ирака и разгуливающих с оружием в руках по улицам города, изрядно шокировал местных жителей.

В рядах Blackwater служат в основном американцы, но есть и наемники из других стран (латиноамериканцы, боснийцы, фиджийцы, болгары и пр.), что не очень нравится правительству США. Кроме того, компания обвиняют в контрабанде оружия, в первую очередь курдским экстремистам.



Даже в самих Штатах репутация у Blackwater не самая лучшая.

званием компании. Как правило, наемники вооружены самыми последними образцами стрелкового оружия и оснащены лучшими средствами связи. При этом выглядеть они могут словно бездомные с украденной откуда-то винтовкой.



Наемники удобны тем, что позволяют снизить официальные цифры потерь, а в преддверии выборов это всегда важно.

Свой-чужой

Использование гражданской одежды и немаркированных автомобилей порождает главную техническую проблему частных армий — частые случаи «дружественного огня», когда наемники из разных фирм открывают огонь друг по другу, едва увидев оружие в руках подозрительного типа, а также стычки с правительственными войсками. Слабую координацию действий PMC между собой и регулярными войсками в Ираке правительство США решило выбирать тем же клином, наняв для организации и планирования британскую компанию **AEGIS Defence Services** (стоимость контракта — \$293 млн). Насколько хорошо у нее получается координировать действия 30 тыс. наемников, мы вряд ли узнаем.

В-четвертых, как работают наемники и сколько они получают? Как правило, 6-8 недель работы в спартанских условиях перемежаются с трехнедельным отдыхом. В отпуску здесь уходит на несколько лет.

Зарплаты наемников колеблются в самых широких пределах. Некоторые получают огромные суммы, но сказочными их назовешь, к тому же таких профессионалов очень мало. Помимо навыков и опыта, на доходы наемника может влиять его гражданство. Например, чилийцу, скорее всего, не будут платить столько же, сколько и американцу, а русский наверняка получит больше, чем фиджиец. Но опять же все зависит от конкретного наемника.

Стартовая планка зарплаты начинается от \$1000 в месяц. Столько получают совсем зеленые новички и жители бедных стран. Но такая зарплата уже редкость. Ставка также зависит от характера и условий работы. В большинстве случаев потолок составляет \$5000 в день. Но такие деньги могут получать только единичные суперпрофессионалы.

Охранники высокопоставленных дипломатов и шейхов работают 24 часа в сутки (в смене 4 человека) и зарабатывают от \$1000 до \$3000 в день за неуслынный контроль.

География военных действий

Наемники действуют почти во всех горячих точках планеты. Часто бывает, что

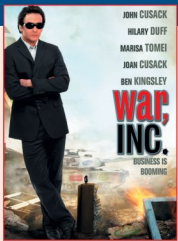


Типичный пример кооперации между государствами и PMC: вот этот вертолет принадлежал армии Сьерра-Леоне, но управлял им наемник из южноафриканской Executive Outcomes.

КОРПОРАЦИЯ «ВОЙНА»

Тема частных армий очень хорошо раскрыта в фильме **War, Inc.** (в российском прокате — «Корпорация «Война»). Сюжет разворачивается вокруг событий в вымышленной стране Туракистан, оккупированной войсками корпорации Tamerlan, защищающей интересы США. В этом чрезвычайно прозрачном фарсе сюжет, по сути, играет глубоко вторичную роль. На первом месте стоит комедийные ситуации, постоянно возникающие из-за использования частной армии для защиты национальных интересов. Кроме того, в **War, Inc.** нашлось место и для чисто политической иронии вроде картин обновления Туракистана после вторжения, где развешивают рекламу «Кока-Колы», **Financial Times** и прочие атрибуты западного общества.

Премьера в России — 4 сентября.



военное вмешательство регулярных войск по разным причинам невозможно, а с PMC таких вопросов не возникает. В эпоху балканских войн 90-х годов получила известность фирма **Military Professional Resources, Inc.** (с 2000 года входит в состав другой американской корпорации, **L-3 Communications**, крупнейшего частного подрядчика, выполняющего заказы в интересах боевого управления, разведки, связи, тылового обеспечения). Специалисты компании отобсуживали, обучили и бросили в бой хорватскую армию, которая в 1995 году в ходе операции «Бура» за три дня вынудила сербские войска покинуть Краину (бывшая непризнанная республика на территории Хорватии). Представители **Military Professional Resources** даже давали целеуказания для ударов по сербским объектам. Среди «курсантов» был и командир бригады хорватской армии Агим Чеку, в будущем один из лидеров Армии освобождения Косово и премьер-министр края.

В 1995 году **Military Professional Resources** получила контракт на обучение армии боснийских мусульман. Те отказывались подписать Дейтонские мирные соглашения, если им не помогут с подготовкой армии.

Другой пример, когда PMC оказываются особенно удобны, — история с Колумбией. В США существует мораторий на отправку войск в Колумбию, что не мешает правительству помогать частным организациям, которые обучают колумбийскую армию и снабжают наемников против левых повстанцев ФАРК. Вам не кажется, что это очень напоминает **Mercenaries 2**?



Оценке масштаба: на L-3 Communications работает 64 000 человек, а ее доход за прошлый год составил \$13.96 млрд.

Почившая ныне южноафриканская PMC **Executive Outcomes** успешно воевала в Сьерра-Леоне в 1995 году. Ее сотрудники, ветераны спецподразделений ЮАР времен апартеида с опытом войны в Анголе и Намибии, действуя по контракту с правительством Сьерра-Леоне и зарубежными горнодобывающими компаниями, нанесли поражение повстанческой армии Объединенного революционного фронта во главе с Фодаем Санко.

Executive Outcomes направила в Сьерра-Леоне батальон пехоты, боевые вертолеты, полевую артиллерию и бронетранспортеры, и те в течение нескольких недель разгромили отряды Фронта. Однако после того, как под международным давлением контракт с южноафриканской фирмой был разорван, в Сьерра-Леоне вновь воцарилась анархия (привет, **Far Cry 2**!).

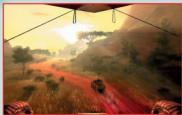
Герои нашего времени

Когда вы будете читать эти строки, на ваших компьютерах, скорее всего, уже будет установлена **Mercenaries 2** (релиз 31



Герои **Mercenaries 2** явно самые высокооплачиваемые наемники в мире.

КОРОЛЬ НАЕМНИКОВ



Судя по всему, в Far Cry 2 наемничество лишь повод, а не центральная тема игры, размещенная на манер MGS 4 здесь вряд ли будет.

августа), самая свежая игра про наемников. Первая часть Mercenaries (2005), несмотря на то что в главных ролях там было трое наемников, имела настолько фантастичный сюжет (Северная Корея, оккупированная коалицией миротворцев, Китае, Южной Кореей и русской мафией), что всерьез ее можно не рассматривать. Единственным очевидным намеком было название компании-работодателя: Executive Operations (Ex-Ops) — это явная отсылка к южноафриканской фирме Executive Outcomes, о которой написано чуть выше.

Во второй части, **World in Flames**, фигурируют те же герои, но местом действия на этот раз стала Венесуэла. За контроль над ее нефтепромыслами ведут борьбу сразу шесть участников конфликта: американская нефтяная компания Universal Petroleum Corporation и ее частная армия, пираты-растафариане, китайская армия, международные миротворцы и две проти-



«Королем наемников» называют французца Роббера Денара (настоящее имя Жильбер Буржо), «последнего корсара Республики», как его гордо именует французская пресса. На его счету около десяти государственных переворотов, он воевал в Конго, Нигерии, Йемене, Анголе, а в 1975 году попытался устроить путч в Бенине, вместе с группой соратников захватив главный аэропорт страны. Через

вооруженные венесуэльские группировки (повстанцы и войска местного диктатора). Можно либо присоединиться к любой из сторон, либо создать собственную PMC и нанимать головорезов самостоятельно.

На момент сдачи этого номера игры у нас еще не было, поэтому говорить о конкретных параллелях и намеках пока рано, но вообще ситуация в виртуальной Венесуэле выглядит мрачным предсказанием ее реальной судьбы. Свой протест по этому поводу Уго Чавес уже выразил.

В **Far Cry 2** параллели с реальными событиями не акцентируются, потому что в



три года команда Денара из 30 наемников высадилась на Коморских островах, свергнув социалистическое правительство Али Суалиха и заменив его президентом Ахмедом Абдаллой. В 1995-м Денар вернулся на Коморы с новым отрядом (36 человек) и арестовал очередного диктатора в постели. Однако потом на острова высадилась французские парашютисты, и 66-летнему «королю наемников» пришлось сдаться. Пережив два судебных процесса, Денар вышел сухим из воды: Франция не забыла своего верного слугу.

Главное отличие «корсара» от современных наемников — авантюризм. Боб Денар всегда был готов пожертвовать деньгами ради успеха предприятия, а нынешние «дикие гуси», как иногда зовут наемников, и пальцем не пошевелил без оплаты.

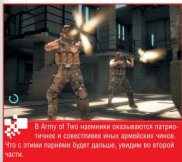
Умер последний корсар Республики в октябре прошлого года.

Африке операции с участием наемников и так происходят почти каждый день. К тому же авторы перенесли действие в вымышленную африканскую страну, которая вошла в себя черты и Анголы, и Руанды, и Конго, и Сьерра-Леоне.

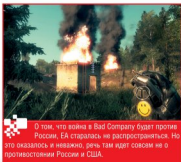
Гораздо сильнее тема наемничества акцентируется в **Army of Two**. После успешной операции в Сомали в 1993 году двое военнотрусовых армии США увольняются и начинают карьеру наемников. Все у них идет хорошо, пока в 2009 году они оба не оказываются в центре заговора, организованного руководством их же собственной компании. Наемников пытаются убить, но в итоге они побеждают и создают собственную PMC — Trans World Operations (TWO).

В **Battlefield: Bad Company** игра идет от лица солдата, попавшего в американский батальон Bad Company, куда отправляют за различные провинности (что-то типа штрафбата). На дворе недалекого будущего, в самом разгаре война между Россией и США. Кроме регулярных армий, в конфликте участвует PMC «Легионеры», и герои, прослышав о том, что наемникам платят золотыми слитками, начинают охоту за золотом. Далее по сюжету персонажи будут попадать то в одну, то в другую нелепую ситуацию, найдут-таки золото, дезертируют из армии и будут сжигать за собой мосты, чтобы американские войска не отобрали у них золото.

Но лучше всех, как обычно, сработал Хидео Кодзима. Речь, конечно же, идет о **Metal Gear Solid 4**. На календаре 2014 год, и мир уже не тот, что прежде: главной движущей силой мировой экономики стала война, по всей планете идут бесчисленные войны с участием бесчисленных PMC, про-



В Army of Two наемники оказываются патристичны и совмещают иную армейскую чин. Что с этими парнями будет дальше, увидим во второй части.



О том, что война в Bad Company будет против России, EA старалась не распространяться. Но это оказалось и неважно, речь там идет совсем не о противостоянии России и США.



В рамках рекламной кампании MGS 4 было снято несколько фантасматических видеороликов с участием PMC, фигурирующих в игре. Российская PMC называется там «Одноточная клетка» (Odsotovaya Kletka).

никновение высоких технологий в армию достигло небывалого уровня, а в крови у каждого солдата кощунство колонии намолили. Об экономике войны Кодзима заговорил в трейлерах трехлетней давности, когда не было еще ни публикаций Наоми Кляйн, ни термина «экономика катастроф» и вообще всего того шума, который поднял вокруг PMC сейчас.

Хотят ли русские войны

Что касается России, то у нас ситуация совершенно иная, чем на Западе. У нас государство само берет на себя защиту интересов российского бизнеса за рубежом. Поэтому рынок PMC развит плохо и весьма специфичен.

Группа «А» («Альфа»), самая известная антитеррористическая структура в нашей стране, в начале 90-х «приватизировала» сама себя и отпочковала особое образование — Ассоциацию ветеранов «Альфы». Теперь под ее эгидой действует несколько десятков частных охранных фирм, а сама Ассоциация активно сотрудничает с британской ArmorGroup.

МИЛИТАРИСТСКИЙ ОСТРОВ



Несмотря на тотальное доминирование американских подрядчиков на рынке частных военных услуг, есть на свете страна, готовящая в сравнении с размерами своего населения просто огромное число наемников. Это остров Фиджи. Экономика этого маленького островка ориентирована на военный сектор уже не первый десяток лет. Интеграция PMC и государства достигла тут такого масштаба, что призванникам даже можно заканчивать службу в частной фирме. В

этом случае компания выплачивает «арендную плату» государству за предоставленного бойца. Главный наниматель фиджийских наемников — ООН, их связывают давние деловые отношения.

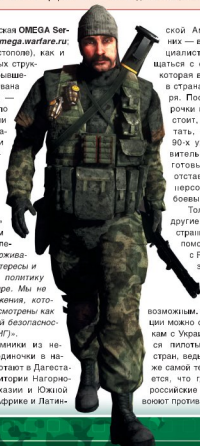
Несмотря на большой опыт, наемникам с Фиджи платят обычно меньше, чем гражданам других стран, их средняя зарплата — около \$2000 в месяц. Наиболее опытные и натасканные служат в Ираке, там зарплата может достигать \$9000 в месяц.

Российско-украинская OMEGA Services pmc (<http://omega.warfare.ru>; базируется в Севастополе), как и большинство силовых структур на территории бывшего СССР, была основана бывшими военными — членами Отряда по борьбе с подводными диверсионными силами и средствами (ПДСС), переданного в свое время Украине. OMEGA Services pmc называет себя «политически ориентированной компанией» и заявляет на своем сайте буквально следующее: «Мы поддерживаем и продвигаем интересы и государственную политику России во всем мире. Мы не принимаем предложения, которые могут быть рассмотрены как угроза национальной безопасности РФ (и стран СНГ)».

Российские наемники из небольших фирм и одиночки в настоящее время работают в Дагестане, Чечне, на территории Нагорного Карабаха, в Абхазии и Южной Осетии, а также в Африке и Латин-

ской Америке. Многие из них — высококлассные специалисты, умеющие обращаться с советской техникой, которая в изобилии осталась в странах бывшего соцлагеря. Поскольку такие подработки выкидывать явно не стоит, а как с ними работать, за рубежом после 90-х уже подзабыли, правительства многих стран готовы неплохо платить отставникам за обучение персонала и участие в боевых действиях.

Только это порождает другие проблемы. Многие страны, ранее получавшие помощь от СССР, теперь с Россией на ножах, поэтому сотрудничать с нашими специалистами для них не представляется возможным. Зато в такой ситуации можно обратиться к наемникам с Украины (особенно ценятся пилоты) и прибалтийских стран, ведь они учились на той же самой технике. Вот и получается, что где-нибудь в Африке российские наемники зачастую воюют против украинцев. ■



Mount & Blade

«Превосходная игра, от которой оторваться так же просто, как победить танк саперной лопаткой»
– Навигатор

«Не только нам Mount & Blade покажется одной из самых правильных игр последнего времени»
– PC ИГРЫ



Станислав Ломакин



ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ
ИЗ МИРА ID SOFTWARE

QUAKECON 2008

aQuake Live, Rage, DOOM 4, мобильная RPG по мотивам Wolfenstein, Quake 5 — так выглядит план id Software на ближайшие несколько лет. «Сейчас мы работаем в трех направлениях: 80% нашего состава задействовано в разработке крупных проектов — я имею в виду Rage и DOOM 4, 10% работает над играми для мобильных платформ, еще 10% — над Quake Live». Традиционное слово Джона Кармака, открывавшее тринадцатый по счету QuakeCon (ежегодное мероприятие, посвященное играм id Software, куда съезжаются тысячи игроков со всего мира и где обычно случаются громкие анонсы), длилось необычайно долго — почти три часа.

Подбирая нужные слова

Насыщенная анонсами, хоть и не первой свежести, речь Кармака имела один явный плюс: id Software действительно выросла над собой. Генератор идей Кармак со товарищи, прежде последовательно двигавшийся от одного проекта к другому, теперь работает за троих. Вдоволь пометавшись между синглом и мультиплеером, в id наконец решились на разделение обязанностей. Профильные проекты — Rage и четвертый DOOM — будут ориентированы на одиночную игру. Quake Live, наиболее зрелый на данный момент проект id, будет зондировать почву, которую мы уже привыкли называть «шутером 2.0». В случае успеха результатом зондирования будет полноценный пятый Quake.

Показанный во время выступления Карма-

ка трейлер Rage мало чем отличался от презентации пятого поколения графических движков id на QuakeCon 2007. Все так же преследует ощущение, что это будет гонка с пулеметами и ракетами «земля-воздух» на вторых ролях. Кармак тревоги не разделяет: по его словам, Rage будет самым что ни на есть шутером, гонки будут идти лишь вставками.

Анонс DOOM 4, которым в id займется сразу после Rage, повлек за собой логичную мысль: не много ли сиквелов расплодилось в последнее время в индустрии вообще и стоит ли это поддерживать? Кармак едва ли согласен: по его словам, это лишь способ сделать и без того хорошую игру еще лучше, что id и собираются показать на примере DOOM 4. Его разработка займет гораздо меньше времени, чем Rage: это будет не очередная акция в поддержку нового GeForce, а игра с явным акцентом на геймплей, в традициях второй части. Мультиплеер в новом DOOM тоже будет, причем в более приглядном виде, чем мы могли его видеть в третьей части.

Когда дело доходит до обсуждения консольных войн и того, какую сторону в ней занимает Кармак, он расставляет все точки над i, полностью осознавая, перед кем произносит свою речь. Персональные компьютеры, говорит Джон, все еще пригодны для разработки игр по трем причинам: технологически они всегда будут на голову выше любых консолей, более удобны для работы в интернете, и, что самое главное, никто пока не изобрел для шутеров ничего лучше, чем мышь и клавиатура. На этих словах зал разразился аплодисментами.

Успех Quake Live, в котором id практически не сомневаются, даст возможность начать более плотную работу с мультиплеером. Кроме уже упомянутого Quake 5, Кармак рассказал и о возможном переезде в браузерное окно Enemy Territory: Quake Wars. Таким образом, под одной крышей с классическим дефматчевым Quake Live в онлайн появится и командный шутер.

Свою трехчасовую речь, перемежаемую трейлерами, Кармак закончил, как и в прошлые годы, разговором о технологиях и самых далеких планах. Среди прочего прозвучала фраза «нынешнее поколение железа ед-

ва ли сможет справиться с тем, что мы собираемся показать в idTech 6».

Он браузерный!

В данный момент Quake Live (www.quakelive.com) находится на стадии закрытого бета-теста. Мы, разумеется, раздобыли на него приглашение и опробовали игру в действии. Впечатления?

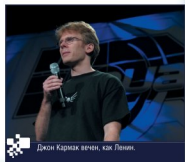
Впечатления такие: это Quake 3 Arena, но целиком и полностью — от регистрации аккаунта и скачки клиента (примерно 300 Мб) до первых настроек — происходящий в окне браузера. Много, правда, переделано.

Набор оружия пополнился тремя относительно новыми: пулеметом (chaingun, прямым из Quake 2), перфоратором (работает по принципу шотгана, но более компактен и мощный) и proximity launcher (наследие Team Arena, гранаты замедленного действия). Наиболее достойным из этого списка является chaingun — на некоторых картах он заменяет lightning gun, правда, в отличие от своего дедушки из второго Quake, время раскрутки стволов заметно ниже, что вносит некоторый дисбаланс. Остальное оружие не изменилось, разве что скорость ракет стала чуть больше.

В целом Quake Live, несмотря на знакомый до боли вид, вызывает, с одной стороны, те же самые чувства, что посетили нас в далеком 1999 году с первой бетой Quake 3 Arena, с другой — выглядит довольно свежо. Передвижения игрока стали более плавными, исчезла настройка pmove_fixed, ранние



Зона, неофициально называемая «преноса своего компьютера и размещаться на «зрелище», была, как обычно, нобита битком.



Джон Кармак вечен, как Ленин.

отвечавшая за зависимость игровой физики от количества кадров в секунду (старая болезнь всех движков от id). Таким образом, трюки, в оригинале вызывавшие затруднения у новичков (например, прыжки из телепорта на q3outney2), теперь выполняются намного легче.

Рассказывать больше о Quake Live у нас не хватает совести, да и нечего больше рассказывать — все действительно осталось по-старому, а что-то просто стало лучше. Даже учитывая манеру id тянуть с конкретными датами релиза до победного конца, ждать осталось немного. По крайней мере, будут новые, что осенью бета-тест станет более доступным. Пока же в нем участвует порядка 500 игроков, среди которых немало прогеймеров, знающих толк в соревновательных шутерах — удивительно, но в этом плане в Quake Live еще есть над чем поработать.

Живой и здоровый

От слов к делу на QuakeCon переходит, как правило, посредством киберспортивных турниров: с упразднением чемпионатов по Quake 3 Arena соревновательная часть фестиваля потеряла в накале страстей. Но был приятный скрипс: главной игрой всего мероприятия стал Quake Live, бесплатный онлайн-новый проект id на платформе третьего Quake. Поскольку игра до сих пор находится в стадии закрытого бета-теста, не всем участникам турнира удалось поиграть в нее заранее, почти половина игроков впервые увидела и попробовала Quake Live уже на фестивале.

Турнир проводился в двух номинациях — дуэли и Capture the Flag 5x5. Наибольшим вниманием пользовались дуэли. Честно признаемся, скажи нам полтора-два года назад, что в 2008 году Quake 3 Arena вернется в киберспорт и столь прочно займет свои позиции, мы бы как минимум скривили лица в ухмылку, но так оно и получилось, более того — впереди еще ESWC 2008 в США, а там и до осенних турниров рукой подать.

Основную массу участников QuakeCon составляли игроки из США и Канады, в диалогах от самых сильных — ZeRo4, Chance, Rapha, Click — до совсем неизвестных. Что касается Европы, то экспериментаторский дух Quake Live отпустил большую часть европейских игроков, в результате чего в США наш континент представляло всего несколько мастеров — швед Fox, голландец Vo0 и белорус Алексей Cypher Янушевский.

ПО ФАКТУ

■ Первый фестиваль QuakeCon состоялся в 1996 году. Количество посетителей составило примерно 100 человек.

■ На втором QuakeCon Джон Кармак познакомился со своей будущей женой — Катрин Энн Янг.

■ Долгое время гвоздем фестиваля были дуэльные соревнования по Quake 3 Arena. Рекорд по победам на них принадлежал американцу ZeRo4 — он побеждал в 2000, 2001 и 2003 годах, а в 2004-м и 2008-м занимал вторые места.

■ Русские Q3-игроки регулярно приглашались на QuakeCon, но попасть туда смогли только в 2002 году. Дебют прошал блестяще: Алексей Нестеров, более известный как M19*LeXeR, занял первое место и увез в родной Санкт-Петербург \$20 тыс.



Тройка призеров Quake Live 1x1 ZeRo4 (в центре) — Может, местами поменяемся? Или чекаем?

■ В 2007 году в рамках QuakeCon прошел турнир под названием Quad Damage. В отличие от обычных чемпионатов на нем играли во все четыре части Quake.

Game Type	1 Player	2 Player	3 Player	4 Player	5 Player	6 Player	7 Player	8 Player
Win %	100	100	100	100	100	100	100	100
Loss %	0	0	0	0	0	0	0	0
Draw %	0	0	0	0	0	0	0	0
Kills	10	4	3	3	3	3	3	3
Deaths	0	0	0	0	0	0	0	0
Assists	0	0	0	0	0	0	0	0
Headshots	0	0	0	0	0	0	0	0
Time Played	10	4	3	3	3	3	3	3

На сайте Quake Live игрок может ознакомиться со своей статистикой: победы, поражения, предпочтения в игровых режимах и оружии.



В апреле 2006 года вашему покорному слуге повстило сидеть за спиной Cypher во время его первой большой победы — это был финал GigaGames по Quake 4 против Cooler, белорус поначалу был далек от статуса фаворита. Тем не менее именно тогда был дан старт его успешной карьеры. За 2006 год Cypher выиграл серебро ESWC 2006 и WSVG Dallas, потом сделал практически золотой дубль на ASUS Summer 2006 по Q3 и Q4. В этом году Алексей уже успел выиграть ESWC Masters и к QuakeCon пришел явным фаворитом. В финале, куда Cypher попал без особого труда, ему встретился ZeRo4. Более красивую пару для решающего матча выбрать было сложно: агрессивный представитель новой волны Cypher против одного из опытных игроков Q3-сцены, ушедшего на покой пять лет назад. Однако с возрастом побояться реакции падает так же быстро, как и мотивация, — победителем из финала вышел 18-летний Cypher. Перед турниром, по его собствен-

ным словам, он сыграл в Quake Live не более десятка матчей.

■ ■ ■

Несмотря на то что на QuakeCon было сказано много нового и интересного, хватило и разочарований. Геймплея Rage мы так и не увидели, новый трейлер разве что прибавил игре театральности, что уж говорить о первых скриншотах. От DOOM 4 и Quake 5 ни трейлерами, ни скриншотами пока еще и не пахнет. С другой стороны, не подкачали Raven, занятые ныне разработкой нового Wolfenstein: в показанном на QuakeCon трейлере промелькнули и живой геймплей.

Каждое слово, сказанное id, и каждый трейлер на QuakeCon неизменно сопровождался аплодисментами, и звучали они не просто из вежливости, как это часто бывает на таких мероприятиях. Похоже, что в id, которую многие уже списали со счетов, наконец-то началось какое-то движение, и это искренне радует. ■



Скриншоты из нового Wolfenstein не более содержательны, чем фото рекламировавших его booth babes.



ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ



Приветствуем всех игростроявцев. Начиная с этого номера формат наших уроков и статей, размещаемых на диске, меняется. Помимо длинных руководств по игровым редакторам (они тоже будут, но только по самым ключевым редакторам к хитовым играм), мы начинаем публиковать видеообзоры геймдев-технологий — например, HDRi, Relief Mapping, Per-Pixel Displacement Mapping и так далее. Эти материалы будет интересно посмотреть не только модостроителям, но и всем игрокам, далеким от геймдева. Иными словами, DVD-начинка изменится так же, как некоторое время назад преобразился журнальный «Игровой»: из узкоспециализированной рубрики он превратился в раздел, который может быть интересен любому человеку.

буждает целую гамму эмоций, от радости и трепета до страха и даже ужаса. Именно так появился театр теней: на протяжении веков совершенствовалось искусство воспроизводить ту или иную атмосферу при помощи света во мраке. И разработчики компьютерных игр, как только технологии стали позволять, воспользовались наработанным опытом.

Примитивные угловатые тени в играх со временем пропали, уступив место правдоподобным, сплаженным теням. Сегодня мы разберемся, как при помощи самых простых средств, света и тьмы, играть на эмоциях людей; посмотрим, какие приемы воздействия на игроков использовали авторы самых известных хоррор-игр, и сами научимся создавать подобные эффекты в 3DS Max.

и зелени? Как работает шейдер — на уровне процессора или видеокарты? Мы ответим на эти и многие другие вопросы, а еще узнаем, чем пиксельные шейдеры отличаются от вершинных, как они эволюционировали и заручились поддержкой производителей железа, чего ждать от шейдерной графики будущего. Мы подробно рассмотрим внутреннюю логику шейдеров и разработаем собственные шейдерные материалы в 3DS Max.



Видеоурок «Технологии рельефного текстурирования»

Рассказ о двух распространенных алгоритмах рельефного текстурирования — Bump Mapping и Normal Mapping. Вы узнаете, что собой представляют и где применяются карты рельефа и нормалей, какими способами можно изготовить цветные маски, в каких программах удобнее всего создавать текстурные карты (в подручных графических пакетах или в специализированных утилитах). Урок построен таким образом, что будет интересен не только модостроителям, но и абсолютно всем игрокам.



Видеоурок «Бесшовные текстуры»

Казалось бы, что может быть проще, чем создать бесшовную текстуру — тайл? Но и тут есть свои осо-

Статья «Шейдеры в современных играх»



О том, что шейдеры повсеместно используются в компьютерных играх, знают, наверное, все... Но вот что это за технология, как шейдеры создаются и каких результатов можно при их помощи достичь, ответит далеко не каждый. В статье рассмотрены самые наглядные примеры использования шейдеров — микропрограммы и просчет визуальных и геометрических свойств игровых моделей. Какие они бывают и какие эффекты с их помощью создают, кроме банальных бликов на воде? Как получается имитация шерсти, металла, кожи



Статья «Бой с тенью: Роль света и тени в компьютерных играх»

Свет и тень — это чуть больше, чем простое оптическое явление: игра светотени про-



Такое заглядывание лица в Crysis получилось благодаря шейдерной технологии подповерхностного свечения.



Времена, когда текстура представляла собой простую плоскую картинку давно прошли. Сейчас это целый комплекс из карт освещения, системы нормалей и полупрозрачных слоев.

бенности и подводные камни. Прекрасно выглядящая в «Фотошопе» текстура камней в игре может превратиться в ужасающую мешанину темных пятен, а то и вовсе слиться в однородную массу коричневого цвета. Очень важно правильно подобрать размер исходных фотографий, грамотно настроить переходы света и тени, выбрать подходящее разрешение, да еще и сохранить результат в нужном формате.



Релиз

«Все грани Quest3D»

Очень красивое видео, в котором наглядно продемонстрированы возможности движка Quest3D. Напомним, что это мощная программная среда для разработки компьютерных игр, технодемок и 3D-презентаций. Динамический просчет теней и освещения, шейдерная вода, возможность обработки HD-конструкций (моделей, которые состоят из нескольких миллионов треугольников), поддержка всех современных технологий рельефного текстурирования (в том числе бампов и нормалей).



Игровой программный

В этом блоке мы размещаем самые свежие и актуальные для мододелов редакторы, SDK, патчи и плагины. Мы постоянно отслеживаем все новинки в области игровых программ и, как только появляется что-то интересное, сразу выкладываем на диск. Каждую утилиту сопровождается подробное описание и инструкция по настройке и применению.

ATI Normal Map Generator (TGAtoDOT3) — бесплатная утилита для скоростной штамповки карт нормалей из текстур и фотографий.

NVIDIA Melody — с помощью данной программы вы сможете вычислить карту нормалей, имея под рукой low-poly и hi-poly-картаси одной и той же модели;

Quest3D 4.0 Demo — демонстрационная версия программного комплекса Quest3D, заточенного под создание компьютерных игр и трехмерных презентаций;

OS BIG Editor — очень удобный распаковщик BIG-файлов (в них зашит весь контент Command & Conquer 3: Tiberium Wars — графика, скрипты, звуки);

Blender Import / Export (Blender I/O scripts) для Neverwinter Nights 2 — набор плагинов, позволяющих импортировать/экспортировать геометрию из 3D-редактора Blender в формат движка NWN 2 — MDB;

3DS Max 2009 Hotfix — очередная «заплата» для 3DS Max 2009 (в том числе и для дизайнерской редакции программы);

The Grinning Fool's Creature Creation Wizard — данный плагин встраивается в тело редактора Obsidian NWN 2 Toolset и позволяет создавать новых игровых персонажей для NWN 2;

NVIDIA Plug-ins for Adobe Photoshop — набор полезных модулей для Photoshop, включает в себя следующие инструменты: NVIDIA Normal Map Filter, NVIDIA DDS Plug-in, NVIDIA Mipster Script и NVIDIA Cube Map Shifter;

IPL Adjuster 3.0 для GTA: San Andreas — пригодится всем GTA-моддерам: программа позволяет передвигать по карте штата целые игровые локации с закрепленными за ними элементами.

Стройматериалы

На нашем DVD в рубрике «Игровой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-модделерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копиями.

Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех модделеров, принявших активное участие в формировании подборки.

Каждый месяц мы премируем автора лучшей модели коробкой с игрой. В этом месяце приз — игра Guild Wars — получает наш читатель Death Killer за шикарную модель «Колеса с ребенком». Только не пугайтесь, малыш получился, мягко говоря, необычный.

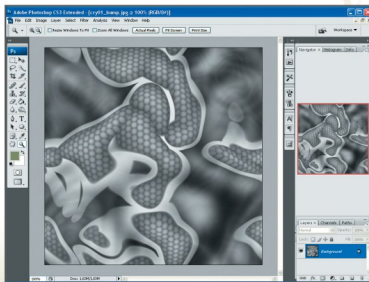


Помимо этого на нашем DVD вас ждут обновления следующих утилит:

CrazyBump 1.05 — новая сборка утилиты, с помощью которой можно генерировать карты смещения, нормалей, зеркальных бли-

ков и некоторые другие цветные маски;

SoftimageXSI: Crytek Plugin Beta 3.2 — свежий билд экспортера моделей в формат движка CryENGINE 2 (CGF) для графического пакета XSI. ■



Цветные маски удобнее всего создавать в специализированных программах типа Crazy Bump и NVIDIA Melody.



5 ШАГОВ К ЛОКАЛИЗАЦИИ

Русификация модов для The Elder Scrolls 4: Oblivion

Изю всех модов, которые переводит наша игроманская геймдев-студия Format C, сложнее всего поддаются локализации дополнения для Half-Life 2. Там и форматы файлов периодически попадают такие, что без специализированного конвертера к ним не подступиться, и синхронизацию со Steam нужно проводить, да еще и субтитры запрятаны так глубоко в архивах, что на их отплатывание иногда уходит несколько дней. Так что если вы освоили локализацию модов к Half-Life 2 (статья была опубликована в прошлом номере «Игромании»), то с The Elder Scrolls 4: Oblivion разобратесь будет довольно просто. Впрочем, и здесь есть свои особенности, которые нужно учитывать и которые иногда превращают простую, казалось бы, работу в настоящий кошмар.

Как обычно, все упомянутое в статье приложения (некоторые из них разработаны нашей студией) ждут вас на нашем диске в разделе «Игровой».

Шаг 1: изучаем «модную» физиологию

Прежде чем переходить к деталям и частностям локализации, давайте определимся, что же такое мод применительно к Oblivion. В простейшем случае это esp-файл (Elder Scrolls Plugin), который располагается в каталоге **Корневая папка Oblivion\Data**, из игры он подгружается через меню **Файлы данных** программы **OblivionLauncher.exe**. Анатомия такого мода обычно очень проста: если в игре есть некоторая величина $V=ABC$, значит, мод содержит данные типа $V=XYZ$, то есть только новые значения имеющихся объектов и/или новые объекты.

Более сложный вариант — когда в моде есть собственный контент (текстуры, модели, звуки, анимации), который в каталоге **Корневая папка Oblivion\Data** дополнительно факультуется по подпапкам **Textures**, **Meshes**, **Sound**, **Music** либо вообще прячется внутри одного или нескольких bsa-архивов: **Название мода.bsa** или **Название мода\Textures.bsa**, **Название мода\Meshes.bsa**, **Название мода\Sound.bsa**.

Существует и еще одна категория модов, самых сложных. Помимо дополнительной контента, в них есть собственный esp-файл (Elder Scrolls Master-file), в него помещаются данные, которые впоследствии не будут меняться патчами, как правило, это новые классы, расы, прототипы игровых объектов. Сделано это для того, чтобы обновления не были слишком уж объемными. Представьте, что сам мод весит 500 Гб, из них 400 Гб занимает информация о расах и модели

персонажей. Без esp-файла автору бы пришлось в каждый патч включать эти 400 неизменяемых гигабайт информации.

Раскладывать по полочкам структуру каждого мода было бы довольно сложно, если бы не один отчаянный факт. К какому бы типу ни относилось дополнение, большая часть текстов (то есть то, что нужно локализовать) всегда находится в файлах типа esp. Чтобы выгрузить такой архив, загружаем редактор **TES Construction Set**, в меню **File/Data...** отмечаем галочкой требуемый esp-модуль и кликаем по кнопке **Set As Active**, затем **OK** и ждем, пока мод загрузится.

Шаг 2: переводим текст

Перевод любого дополнения — дело творческое, но в этом случае можно использовать отлаженные, проверенные временем схемы и утилиты. К сожалению, для локализации модов Oblivion до недавнего времени никаких специализированных утилит не существовало, а штатный редактор **TES Construction Set** при всей широте возможностей для перевода совершенно непригоден — в нем просто нет инструментов для отделения текстовых ресурсов мода от начинки оригинальной игры.

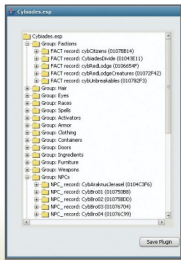
При этом в редакторе изменения и добавленные модом ресурсы помечаются символом * в поле **EditorID**, чтобы их перевести на русский, приходится бездумно прокручи-

вать бесконечные списки различных объектов (квесты, диалоги, локации), высисывать взглядом «звездочки» и менять англоязычные фразы на русские. В крупных модах количество объектов может достигать до десятков и даже сотен тысяч, так что на локализацию может уйти несколько месяцев.

К счастью, в редакторе есть еще одна очень полезная функция — экспорт всех ресурсов в отдельные файлы по категориям. Всего таких категорий восемь:

1. Описание классов, рас, способностей, локаций. Извлекаются в редакторе командой **File/Export/Descriptions**.
2. Названия фракций и рангов — **File/Export/Faction Rank Names**.
3. Названия всех игровых объектов (герои, локации, предметы, заклинания) — **File/Export/Names**.
4. Все игровые диалоги — **File/Export/Dialogue**.
5. Квесты — **File/Export/Faction Rank Names**.

Использование сводной таблицы Excel с извлеченными текстовыми ресурсами — самый удобный способ русификации.



Утилита TES4 Gecko выводит информацию о начинке модов в виде структурированного списка.

6. Сообщения из игровых скриптов — **File/Export/Script Messageboxes**.

7. Книжки, свитки, письма — **File/Export/Books**.

8. Текстуры в формате DDS с надписями и указателями. Средствами редактора их извлечь нельзя, для просмотра и редактирования придется использовать сторонние программы.

На первый взгляд, все замечательно: можно извлечь все ресурсы мода, перевести в них все англоязычные фразы и импортировать тексты в игру через меню **File/Import**. Но есть одна серьезная проблема. Дело в том, что все тексты извлекаются вперемешку с ресурсами самой игры, однако, в отличие от списков объектов в редакторе, в полученных файлах строки мода никак не помечаются. Страшно вспомнить, сколько проблем у нас было из-за этой особенности TES Construction Set. Но в итоге проблему мы решили.

Шаг 3: решаем проблемы с идентификаторами

Чтобы разобраться, как отделить текстовые ресурсы мода от начинки игры, давайте сначала рассмотрим, как устроены экспортированные текстовые файлы. Они состоят из строчек следующего вида:

FormID <HexID> <Tab> <EditorID> <Tab> <параметры>... <текст>

За каждым ресурсом закреплен шестнадцатеричный идентификатор **HexID**, их в игре может быть до четырех миллиардов. Кроме того, у подавляющего большинства извлеченных ресурсов имеется идентификатор **EditorID**, по нему легко выискивать тексты мода в недрах экспортированных файлов. Затем, разделенные знаком табуляции, следуют уточняющие параметры. И в самом конце располагается сам текст. Все описанные поля образуют дровишную структуру: несколько строк с разными **EditorID** могут иметь одинаковый **HexID**, но не наоборот — например, у диалога есть варианты ответа собеседника, которые зависят от ряда условий, а каждый ответ может состоять из нескольких реплик.

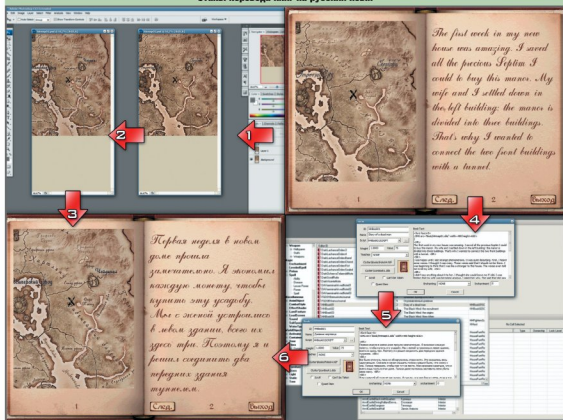
Поля разделяются знаком табуляции, поэтому при переводе файлов с ресурсами следует пользоваться текстовым редактором с поддержкой непечатных знаков, например **Notepad++**, но лучше всего для наших целей подходит **Excel**. Он автоматически разбивает текст на строки и столбцы по знаку табуляции, предотвращая случайное нарушение структуры файла. После внесения изменений достаточно сохранить результат в формате

Текстовые файлы (с разделителями табуляции).

Несколько отличается результат экспорта книг. Вместо генерации одного файла создается папка **Корневая папка Oblivion/Book Export**, в ней можно найти все книги игры и мода в отдельных файлах, имена которых совпадают с **EditorID** этих книг в редакторе.

Хотя в **Construction Set** и есть функция **File/Data/Details** для просмотра списка ресурсов, она крайне неудобна. Список можно отсортировать по идентификаторам ресурсов, но пользоваться им все равно сложно, поскольку категории ресурсов не выделяются. Здесь нам поможет утилита **TES4 Gecko** — она позволяет (команда **Display/Copy**) просмотреть список ресурсов мода в виде структурированного дерева. Благодаря группировке по категориям, можно быстро сориентироваться, строки с какими **EditorID** относятся к моду, а какие — к оригинальной игре. В редакторе лишние строки (оригинальной игры) удаляются, после чего можно приступать непосредственно к переводу. Точно так же можно узнать, какие книги есть в моде, и в папке **Корневая папка Oblivion/BookExport** отставить только соответствующие им текстовые файлы.

Этапы перевода книг на русский язык



1 Из ресурсов мода извлекается иллюстрация — изображение в формате DDS.

2 Картинка перерисовывается в Photoshop.

3 Готовая русифицированная иллюстрация помещается обратно в мод.

4 В игровом редакторе открывается запись, содержащая текст книги.

5 Текст переводится на русский с учетом имеющихся в книге html-тегов.

6 Содержимое книги помещается обратно внутрь мода.

Шаг 4: автоматизируем процесс

Описанные выше утилиты могут сократить время локализации в несколько десятков раз, но вы, наверное, заметили, что есть еще одна проблема — средствами редактора никак нельзя сравнить экспортированные оригинальные и модифицированные файлы игры и сохранить только различающиеся участки (чтобы не переводить текст, который и так уже переведен). Специально для этого мы написали две утилиты, объединенные общим названием **Oblivion Text Extractor**.

Первая программа — **OBL_TEXT_EXT_ST1** — полностью автоматизирует извлечение текстовых ресурсов мода (находит разницу между двумя наборами файлов). Работает она следующим образом. В каталоге с утилитой создаем две подпапки, **Orig** и **Mod**, и складываем туда соответственно оригинальные и измененные файлы ресурсов. Оригинальные файлы легко извлечь, загрузив в редактор лишь **esp**-файлы, которые требуются мод (список мастер-файлов выводится в окне выбора модов справа). Файлы каждого набора имеют следующие имена: описания — **desc.txt**, фракции — **fact.txt**, названия — **names.txt**, диалоги — **dialog.txt**, квесты — **quest.txt**, скрипты — **script.txt**.

Запускаем утилиту, и через пару-тройку минут в папке с программой появится подпапка **Export**. Если на компьютере установлен **Microsoft Excel**, то там же мы обнаружим и файл **MOD_TEX_RES.xls**, который содержит извлеченные ресурсы мода, разложенные по листам и полностью подготовленные для перевода. Нам остается лишь перевести строки из желтого столбца, вписав русскоязычные варианты в зеленый столбец. Если ресурсная строка не добавлена, а только модифицирована в дополнении, тогда в зеленом столбце мы обнаружим уже вписанный перевод из ресурсов самой игры. Как правило, модифицирование происходит не преднамеренно, например, модмейкер добавил на некоторой территории новую локацию, при этом редактор отметил территорию как отредактированную и сохранил ее название в **esp**-файл. Поэтому в данном случае нужно не переводить название, а просто «вернуть» ему русское написание.

Когда зеленый столбец полностью заполнен переводами строк, сохраняем файл и закрываем **Excel**. Теперь запускаем вторую утилиту (**OBL_TEXT_EXT_ST1**), которая на основе **xls**-файла сгенерирует подпапку **Import** и

поместит в нее файлы с суффиксом **_import**. Эти файлы теперь можно импортировать обратно в игру. Если **Excel** у вас не установлен, то никакого **xls**-файла не появится и придется переводить извлеченные ресурсы в простом текстовом редакторе. По завершении перевода англоязычных фраз полученные файлы также можно импортировать в игру.

Шаг 5: листаем книги и переписываем скрипты

Мы перевели почти все тексты мода, осталось локализовать книги, которые лежат в каталоге **Корневая папка Oblivion/BookExport**. Никаких хитростей тут нет, ровно до тех пор, пока книги имеют стандартное оформление. Если же имеются разные шрифты, буквы, позиционирование текста или иллюстрации, работа усложняется. Дело в том, что сам **Construction Set** не утруждает экспортировать специальные **html**-теги форматирования книг, поэтому сохранять тексты в первозданном виде приходится вручную. Для этого в окне **Object Window** разворачиваем ветку **Items/Book**, двойным щелчком открываем требуемую книгу и копируем весь ее текст в отдельный файл. Теперь, обращая особое внимание на теги, переводим текстовые фрагменты книги. Иногда можно встретить непонятный тег вроде этого:

```
<IMG SRC="Book/fancy_font/n_63x62.dds" width=63 height=62>ew Aften is the castle...
```

Путаться тег **IMG** не стоит, в данном случае он добавляет в книгу буквицу **N**. Мы разрабатывали свой собственный набор буквиц, которые можно использовать при русификации. Размещаться буквицы должны в папке **Data/Textures/Menus** или ее подпапках. Два идущих числа в названии буквицы — это размеры по горизонтали и вертикали, используются как параметры тега **IMG**. Когда книга переведена на русский, копируем весь ее текст обратно в открытое окно книги в игровом редакторе и кликаем **OK** (возможно, редактор найдет языковые ошибки — кликаем **Cancel** в окне грамматики, поскольку русского словаря в **Construction Set** нет). Аналогичные шаги повторяем со всеми остальными книгами мода, их, к счастью, редко бывает больше десяти.

Мы почти закончили перевод дополнения, осталось лишь перекомпилировать скрипты — в противном случае описки с сообщениями будут с английским текстом. В игровом редакторе выбираем пункт **Gameplay/Edit**

Scripts/Script/Open и в открывшемся списке по очереди открываем скрипты мода и сохраняем их командой **Script/Save**. Только не используйте пункт **Rec Compile All**, это в дальнейшем может привести к вылетам игры.

Последнее, что нам осталось сделать, — переписать все англоязычные надписи на текстах в формате **DDS**. Для этого существует специальный **DDS**-плагин к **Photoshop**, он позволяет редактировать текстуры **Oblivion**. Тут уже никаких хитростей нет: загружаем текстуру, переписываем надписи, после чего сохраняем в формате **DXT1-RGB**. Если у текстуры имеется карта нормалей (файл с суффиксом **_n**), тогда перед сохранением нужно переписать и карту нормалей. Если для вас фраза «карта нормалей» пустой звук и вы не знаете, как с ней работать, то просто сгенерируйте ее в редакторе автоматическими командами **Filter/Tools/NormalMapFilter**, только не забудьте в открывшемся диалоговом окне отредактировать величину **Scale** так, чтобы карта в точности соответствовала исходному варианту уровня (черный цвет должен быть везде, кроме переписываемой области).

Если контент мода представлен не набором файлов, а **bsa**-архивом, тогда перед вышеописанными манипуляциями следует сперва распаковать его с помощью утилиты **BSA Commander** в любую папку командой **Unpack**. По окончании работ все файлы придется запаковать обратно — откройте исходный архив и командой **Info** вызовите окно свойств **bsa**-файла. Запомните две шестнадцатеричные величины, **Archive Flags** и **Files Flags**, и пропишите их в соответствующие поля диалогового окна создания нового архива (вызывается командой **Pack**).



Если во время локализации модов для **TES 4: Oblivion** вы будете следовать описанной нами схеме, то даже на очень сложное и объемное дополнение у вас уйдет не более двух недель, причем большую часть времени вы будете не возиться со скриптами, а переводить тексты с английского на русский, но тут мы вам ничем помочь не можем, разве что посоветуем не пользоваться «Промтоном».

В одном из ближайших номеров ждите статью о том, как переводить дополнения для **Neverwinter Nights 2**, вот уж где проблем воз и маленькая тележка — по сложности локализации модули для **NWN 2** вполне сравнимы с **Half-Life 2**. ■



Внутрисюжетные надписи в указателях приходится переводить на русский отдельно, с помощью **Photoshop**.



Главная работа по локализации — перевод диалогов, в наиболее крупных дополнениях текста может быть больше 1 млн знаков.

ИЩЕШЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ?



WANTED!

Дико | западное | приключение

Добро пожаловать
на Дикий Запад!



REVISTRONIC



NOBILIS



WWW.RUSSOBIT-M.RU

Ferimore Filmore's REVENGE © 2008. Revistrone is a registered trademark of Life Line Entertainment S.L. All rights reserved. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бистрекс». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-16-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-86, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forum/

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

На рубеже столетий в статье «Надмозги за работой» Дмитрий Пучков (общественности он больше известен как Goblin) четко определил, на каком уровне находится локализация компьютерных игр: «...беда в том, что грязные немые лапы дилетантов дотулились до самого святого — до моих любимых игр. Здесь за дело взялся контингент, уровень познаний которого вообще ниже ватерлинии. Они могут только STYLUS включить, но сами себя считают за профессионалов. Всего один пример: Overmind из StarCraft — это, оказывается, «Надмозг». Блин... Поймать бы этих надмозгов».

Прошло почти десять лет, ситуация потихонечку менялась, но до светлого локализаторского будущего нам еще очень далеко. В «Игромании» №6/2008, в статье «Локализаторские будни», мы рассказывали об особенностях перевода модов к самым популярным играм, сегодня же поговорим о более высоких материях. О реалиях отечественной локализации нам поведают:

Где тут прячется главный Надмозг?!

olegus — **Олег Миронов**, менеджер по локализации, маркетингу и технической поддержке фирмы «1С»;

Айвен — **Иван Магазинников**, геймдизайнер Katauri Interactive;

Anka — **Анна Селезнева**, геймдизайнер Katauri Interactive, сейчас занимается локализацией на Западе «King's Bounty: Легенда о рыцаре»;

madmike — **Михаил Хрипин**, менеджер по локализации MMOG «Техномагия» от компании CyberCrew;

Goblin — **Дмитрий Пучков**, матерый публицист и переводчик фильмов, мультфильмов и игр с языка вероятного противника.

Представители «Игромании» — **Владимир Бовин**, **Алексей Макаренко** и **Светлана Померанцева** — слушали разработчиков со знанием дела, поскольку о переводах знают не понаслышке. Особенно им удаются переводы часовых стрелок и всеских неприятных тем в безопасное русло.

Курс на Запад

ИМАНЯ

Кто принимает решение о локализации: почему одни игры отправляются на Запад, а другие нет? В какой момент разработчики начинают готовиться к экспансии своего проекта за рубеж?



[Ayven]

Разумеется, каждый издатель и разработчик спит и видит, чтобы его игра вышла в как можно большем количестве стран и обязательно миллионными тиражами. Возможность (и даже необходимость) локализации зависит от множества факторов, начиная с бюджета и заканчивая целевой аудиторией. Но, пожалуй, самый важный момент — способность издателя «протолкнуть» прохода-



[olegus]

В нашем случае решение о локализации какого-либо проекта обычно принимает издатель — по результатам подписанных с иностранными дистрибуторами/издателями соглашений. Желательно, чтобы известие об этом радостном событии не стало для разработчиков полной неожиданностью. Неплывучий вариант — когда возможность дальнейшей локализации учитывается еще в процессе разработки. Это избавит всех от жуткой головной боли — перекраивания игры под зарубежный релиз.



[madmike]

Вопросы по локализации возникают не потому, что кому-то там вдруг захотелось. Если игра имеет шансы на зарубежном рынке, значит, ее будут переводить на понятные в других странах языки. Ответственное решение принимает менеджер издателя по продажам. Это его хлеб — продать на Западе как можно больше наших тайтлов. Чем раньше этот ответственный товарищ увидит игру, тем четче сможет представить себе перспективы — каким странам можно будет предложить и в каких примерно количествах отгрузать.

В идеале менеджера по продажам нужно знакомить с проектом задолго до подписания договора с издателем, потому что адаптация игры для дальнейшего перевода — это часть процесса разработки и оплачивается



она из выделенного издателем бюджета. Поэтому в договор обязательно включается пункт о создании хотя бы одной версии на иностранном языке — как правило, на английском. Будет ли выходить игра на других языках, заранее обычно сказать сложно (часто это определяется тем, насколько удачно продается англоязычная версия). Оплачиваются остальные локализации сверх бюджета и в срок разработки не включаются.

Английская версия нужна сильно заранее, так как проекты, которые планируются продавать на Запад, надо возить по выставкам и рассылать демоверсии напуганную всем заинтересованным партнерам.

По этапам

ИМАНУИЛ Из каких этапов состоит процесс перевода на иностранный язык? Какой контент локализуется в обязательном порядке, а какой можно оставить в неизменном виде?



Дело выглядит так. Локализатор получает English Localization Kit и начинает переводить все, что там указано. Когда ему кажется, что все готово, материал отправляется обратно. Издатель смотрит, так ли все хорошо на самом деле. Если претензий нет, переведенный контент отправляется разработчикам на сборку версии с поддержкой нужного языка. Если находят ошибки, вопрос решается по той же цепочке.

Локализаторы дорабатывают, что не успели или не поняли, разработчики получают патчи... В конце концов иностранная версия оказывается в руках издателя. Ее отдают на тестирование. Обычно — западному партнеру, который уже согласен на покупку. Когда он принимает работу, начинается подготовка к отправке игры на прилавки западных магазинов.

Помимо игрового текста, в том числе и нарисованного, в играх попадают видеоролики с речью. С ними ситуация очень сложная. Иностранные коллеги могут потребовать для роликов субтитры, а озвучку оставить без изменений. А могут настоятельно попросить новую звуковую дорожку. Издатель небольшого масштаба, с ограниченными возможностями, чаще всего решает не трогать озвучку вообще.

Есть и особый вид локализуемого контента — отдельные текстуры и модели, которые почему-то запрещены в конкретной стране. Например, иногда просят «локализовать» текстуры крови, и кровь становится зеленой. Или «адаптировать» свастику — вместо нее появляются мальтийские кресты или вообще какая-то абстракция.

На мой взгляд, правильно выстроенный процесс позволяет локализователю сэкономить время на тестировании и сборке промежуточных версий. Разработчик в таком случае собирает только финальную версию, когда все уже готово и проверено (речь о ситуации, когда переводом игры занимается сторонняя команда).

Процесс контролируют менеджеры по локализации со стороны издателя. Часто это продюсер проекта. Менеджер получает у разработчика ЛК, отдает его переводчикам, следит за сроками и качеством, принимает материалы обратно, отдает на переделку. Значит

Производственная цепочка



Во время работы над локализацией очень интересно построено взаимодействие издателя и разработчика. Обычно получается так. Разработчику кажется, будто базовую английскую версию он может сделать своими силами — все ведь учили в школе английский. В результате издатель получает версию, которую... можно понять. Дальше у издателя есть выбор: либо он связывается со знакомыми на Западе, которые согласны за просто так вычитывать и редактировать тексты, либо обращается сразу к западному партнеру, который переводит все по контракту. В качестве знакомых часто выступают западные компании-локализаторы, с которыми издатель в хороших отношениях.

Получив обратно обогащенные английские ресурсы, издатель передает их разработчику, и тот завершает сборку английской версии. Она считается английской бетой (даже если сделана на базе русского мастер-диска), которую затем показывают любому партнеру, заинтересованному в покупке. Весь набор английских ресурсов и инструментальный к нему называется English Localization Kit. С его помощью любые локализаторы подготовят версию на любом другом языке. Сборку таких версий обычно производит разработчик — просто потому, что чаще всего нет никакой возможности переложить это на плечи локализаторов.

Самый лучший вариант — передавать локализаторам версию игры и English Localization Kit для нее, чтобы они могли сами переводить, сами собирать, сами тестировать то, что у них получается. Но для этого необходимо выполнить два условия. Первое: инструментальный для сборки должен быть максимально понятен и работать без ошибок. Второе: издатель должен доверять локализатору настолько, чтобы отдать ему в руки такой функционал — сборку локальной версии игры. Зачастую именно через этот канал игры и утекают к пиратам.



У перевода русской игры на иностранные языки есть масса особенностей. Например, если действие происходит в России, зачастую без перевода оставлять

элементы, несущие в себе «русский дух» и не имеющие смысловой нагрузки: вывески, писанку на заборах, озвучку не ключевых персонажей. Но даже в этом случае объем работы довольно большой. Когда локализация выполняется студией самостоятельно, процесс может затронуть всех членов команды. Но больше достается менеджеру: он общается с зарубежным издателем и со всеми отделами внутри российской студии. И если менеджер плохой, проблемы могут возникнуть в любой момент.



Грамотно построенный процесс локализации — большая редкость. Это ведь



означает максимально эффективное взаимодействие разработчика, российского и западного издателя. Тут порой внутри одной компании отделы не могут толком наладить работу друг с другом. А уж когда вмешивается география, языковые барьеры, разные взгляды на организацию процесса — вообще труба.

Альфа-самец давно нашинковал его Ломтерезкой мстительного гладиатора. Во славу Зератула!



Киты бывают разные

ИМНИЯ Какие инструменты используют локализаторы? Как выглядит лок-кит?



[Айев]

Отвечу с позиции разработчика: лок-кит — это все игровые данные, подлежащие локализации, в удобном для перевода виде, со всеми утилитами, которые позволяют извлекать, править и вставлять переведенные данные в игру. Говорит его, конечно же, разработчик.

Графику мы перерываем сами. Это трудоемкая работа, поэтому количество картинок, нуждающихся в переводе, всегда стараемся свести к минимуму. Остальной контент хранится в простых текстовых файлах. Казалось бы, раз текстовые файлы, то их можно править обычными текстовыми редакторами, вот только делать этого нельзя, может полететь не только кодировка, но и вся структура кода. Специально для перевода текста выпускается LocEditor с множеством дополнительных возможностей, функциями сортировки и прочими полезными мелочами. Собственно, мы его применяем не только для локализации, но и просто для работы с игровыми текстами. LocEditor вполне может создаваться на ранних этапах разработки по просьбе, допустим, геймдизайнеров: в этом случае программа может выстраивать диалоги в хронологическом порядке, к каждой фразе можно сделать комментарий для локализаторов (например, пояснить, с кем ведется разговор: «Старый отшельник. Человек. Вечно простужен»). Соответственно, переводчик сразу улавливает массу нюансов.

Твоя получить
5 пунктов
Силы, @>!##\$

LocEditor спасает от множества совершенно неглубоких ошибок — иногда ведь локализаторы умудряются даже нарушить структуру данных или перевести служебную команду (разумеется, код после этого не работает).



[madmike]

Для локализации используют обычно две разновидности программ. Про лок-кит вы уже знаете, но есть и дополнительные утилиты — с их помощью контролируется процесс перевода: собирается статистика, проверяется работоспособность кода, конвертируются файлы.

Лок-кит создают разработчики, передают его издателю, который, в свою очередь, переправляет набор программ западным локализаторам. Вот только не подумайте, что все так гладко. Я еще ни разу не видел двух одинаковых лок-китов. В каждом проекте есть какие-то особенности, свои форматы, подходы к сборке версии, которые и формируют конечный вид инструментария. Так что локализаторам не позавидуешь: стандарты практически нет, каждый раз приходится осваивать совершенно новые программы.

Кадровый вопрос

ИМНИЯ В локализациях (причем не только отечественных, но и зарубежных) зачастую можно встретить такие перлы, что хоть стой, хоть падай. Возьм, к примеру, альфа-версию локализации World of Warcraft — сколько шуму было. Фразы «альфа-самец» и «резвый баран праздника лива» — это же полный кошмар. Blizzard, конечно, все поправят, но ведь зачастую такие перлы просачиваются. Кто и как отбирает переводчиков?



[Anka]

Переводчиков, которые хорошо переводят именно игровые тексты, мы еще, к сожалению, не встречали. Надеюсь, это лишь потому, что опыт в этой области у нас пока небольшой. И где-то прятается люд, который понимает, как надо переводить компьютерные игры.



[madmike]

Сейчас все стараются перейти на сотрудничество с компаниями-локализаторами, которые только этим и занимаются. Времена студентов с факультета иностранных языков, которые ночами переводили все что дают, давно ушли. Соответственно, качество переводов возросло.

Найти компанию-локализатора сейчас не так уж сложно. И если раньше ошибок в переводах было столько, что можно было классификацией заниматься, то сей-

час все значительно лучше.

Единственная серьезная ошибка, которую регулярно допускают, касается составных предложений, собранных с помощью макросов из отдельных частей. Поскольку грамматика в языках разная, программирование этой задачи — дело непростое. В результате игра порой выдает жутко корявые конструкции, например: «Ты получил 1 кувалда, Джессика». Только вряд ли можно винить в этом переводчика. Он это предложение не составлял. За свои язы-

пы переводчик расплачивается собственным временем. Его труд оценивается исходя из общего объема переведенных ресурсов, и пока не будет исправлено все недочеты, зарплату он не получит. Так что ошибаться переводчикам в прямом смысле невыгодно.



[olegus]

А мне хочется все-таки рассказать не об ошибках, а, наоборот, о том, как переводчик может поправить текст игры. Как-то раз в игре, посвященной Второй мировой, автор текста писал о союзниках. И у него вышло, что в годы войны британский трон занимала королева, а на самом деле — король. Это сейчас нам по телевизору только королеву показывают, вот автор на автомате и перепутал поп венедикса. К счастью, ошибку обнаружил переводчик. Известно же, как трепетно относятся англичане к монархам.

Если же у кого-то из переводчиков появляются серьезные ляпы в работе, мы застаиваем их играть в игру со своими текстами, чтобы они поняли, что натворили и почему все надо переревать.

Особенности перевода

ИМНИЯ Есть у перевода игр на русский язык какая-то своя специфика по сравнению с другими переводами?



[madmike]

В русском языке слова в среднем длиннее, чем, например, в английском. Это приводит к тому, что тексты становятся длиннее и в игре могут выглядеть иначе: занимать на экране больше места, не помещаться в таблички и окна. А так какой-то особой специфики я не вижу.

ИМНИЯ Да, но почему тогда российские названия не всегда переводятся на иностранный язык дословно?



[Айев]

По тем же причинам, по которым и мы иногда переводим иностранные слова не совсем точно: плохо звучит, теряется смысл, появляется новый, возникают ненужные ассоциации. Иногда вообще невозможно адекватно перевести, приходится подбирать замены.



[madmike]

Для иностранного уха дословный перевод может звучать неприятно, неаппетитно, да и просто неприлично. Приходится делать более глубокой локализацию, подбирая в иностранном языке эквиваленты с тем же смыслом, но основанным на их менталитете.



[Goblin]

Дело в том, что разные языки подразумевают разные культуры. И хороший перевод — это перевод реалий одной культуры в реалии другой. Вот есть художественный фильм «Ханкок». Многие ли в России знают, что Ханкок по-русски «распилищик»? Практически никто. Можно ли оставить название как есть? Можно. Только в результате загубим большую часть шуток. И переводить надо, и адаптировать надо. Но это весьма непростое. При переводе с русского на английский все то же самое, только наоборот. Очень непростое переносить культурные референсы.



Есть ли разница при переводе на языки Европы и Азии?



[madmike]

Есть, но скорее не в самом переводе, а в технических особенностях. То есть при работе с азиатскими языками мы обязательно должны использовать юникод. Иероглифы должны быть не меньше определенного размера, иначе их просто невозможно прочитать. К тому же в азиатских языках совсем другие правила переноса. Фактически там нет пробелов, но некоторые ссылки иероглифов нельзя разрывать. Хотя в целом тексты получаются заметно короче текстов на европейских языках.



[olegus]

На языки Азии переводить сложнее, да и специалистов меньше. Поэтому переводчиков на китайский, корейский и японский обычно ищет зарубежный издатель.

Юмор — дело тонкое



Одна из проблем перевода — адаптация различных шуток. Не секрет, что юмор отнюдь не интернационален. Американцы не понимают многих наших шуток, а где-нибудь в Германии подзирательно смотрят на англичан, хихикающих над голыми попками в мультфильмах. Как локализаторы поступают в этом случае?



[olegus]

Да, с шутками проблем масса. Это самая большая головная боль любого переводчика. Чтобы адаптировать российский юмор для иностранцев, иногда приходится менять сама смешную ситуацию, сохранять только основную задумку — вызывать смех. К этому делу приходится привлекать настоящих американцев, чтобы понять, смешно им или нет.



[madmike]

Из-за этого некоторые проекты издатели изначально отказываются продавать на Западе — получается смешно, но только для нас. Вообще, честь и хвала тем переводчикам, которые могут адекватно переводить юмор.



[Айвен]

Идеальный вариант, когда рядом с автором текста сидит переводчик и, наткнувшись на какую-нибудь шутку, говорит: «Я не могу сохранить смысл в этой фразе». И они вдвоем — автор текста и переводчик — соображают, как выкрутиться. Надо ведь не только смысл, но и юмор передать. Помните, в паре диалогов «Легенды о рыцаре» мы так и поступили. Качество выросло, но скорость работы резко упала.

Есть еще один вариант — делать для локализации специальную облегченную русскую версию игры, где все потенциально непонятные иностранцу шутки вырезаны или до предела упрощены. В любом случае, когда «особенности русского языка и менталитета» в переводе только портят и нарушают атмосферу игры или делают тексты бессмысленными (для американцев, например) — их нужно безжалостно вырезать. Причем из русской версии тоже, иначе потом замучаетесь с синхронизацией.



[Anka]

Многие шутки, которые мы используем в русском языке, изначально не переводимы на другие. Их и приходится вы-

брасывать в первую очередь. Или искать альтернативу, но найти подходящие английские варианты очень трудно. Это в основном касается игры слов или случаев, когда ссылаются на известные всем россиянам фильмы, книги или мультфильмы. У нас сейчас как раз идет локализация «Легенды о рыцаре» для англоязычной аудитории. В Америке нашу работу принимает Atari. Замечаний пока нет. Скорее мы иногда недоуменно тем, что и как они меняют. Где-то страдает экспрессивная грамматика. Где-то они обращают слишком пристальное внимание на мелочи, оставляя без внимания текст в целом. Нам, конечно же, хочется довести его до идеала. Чтобы иностранный пользователь читал наши тексты с удовольствием.

Во весь голос



Какие особенности бывают при озвучивании персонажей? Кто набирает и утверждает актеров? Могут ли российские разработчики контролировать иностранные «голоса», которыми будут говорить придуманные ими герои?



[olegus]

Актеров набирает студия, а утверждает зарубежный издатель совместно с разработчиками игры. Сами разработчики выставляют требования к записи звуковых файлов, где оговаривается, какая длительность должна быть у фраз.



[madmike]

Особенности озвучивания тесно связаны с особенностями текстов — как верно подмечено, это длительность фраз. Русские предложения, как правило, длиннее английских. Часто это обходится программными средствами. Если разработчики позаботились, чтобы скрипты диалогов, например, не были жестко привязаны к длительности речи, все нормально. Но если анимацию жестов делали под длинную фразу на русском, а в английской осталось одно междометие, персонаж будет долго махать руками молча.

Набирает актеров локализатор. При этом все заинтересованные стороны могут участвовать в процессе, чтобы добиться наилучшего качества. Вот только мы здесь зачастую не можем адекватно оценить точность интонаций и расстановку акцентов — просто потому, что не являемся носителями языка и не знаем всех тонкостей.

Чертов юникод, опять из-за него все скрипты полетели



А почему бы тогда не использовать озвучку «в один голос», как в кино?



[Goblin]

Учитывая нынешнее совершенство звука, так делать нельзя. Дубляж нужен не только потому, что хочется, но еще и для того, чтобы звук был качественнее. Из одной колонки злобно шипит негодяй, в другой визжит девица, в третьей гогочут пыльные солдаты. Если вместо всех будет один переводчик, смысл объемности звука пропадет. Увы, наш дубляж хорошим практически не бывает. И не только в играх.



И все же как сегодня обстоят дела с локализациями наших игр за рубежом (и наоборот) по сравнению с недавним прошлым? «Надмозги» все еще в деле?



[madmike]

По моим наблюдениям, ситуация улучшилась. Возникло много локализаторских компаний, которые отладили процесс переводов, работают с ними просто и очень приятно. Но расти еще есть куда.



[olegus]

Все больше отечественных проектов выходит на Западе, а значит, с играми — и локализациями в частности — не так все плохо. В наших планах — издание подальшего большинства российских игр за рубежом.



[Goblin]

Дела обстоят радикально лучше, чем ранее. Во-первых, накоплен серьезный опыт, что крайне важно. Во-вторых, подросли специалисты, имеющие этот самый опыт. Сформировалась индустрия — с базами актеров, со студиями, со звукоинженерами. Не бывает так, чтобы на равном месте начали выдавать качественный продукт, на все нужно время и люди. Впрочем, все это никоим образом не исключает наличия достаточного количества прудиков, которым и на свой труд не плавать, и на пользователей. ■





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и скрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #dev (в начале сообщения печатается слово #dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

Из грязи в... разработчики

Хотелось узнать, как найти работу начинающему разработчику, какое для этого нужно образование, если я, например, интересуюсь не программированием, а написанием сценариев и мпигингом. Какими качествами нужно обладать сценаристу? — Kim2005

Вопрос крайне интересный, чтобы ответить на него, надо испробовать не одну страничку. Последние два номера мы именно этим и занимались — читайте статьи «Творческая специальность: куда пойти учиться на художника, модельера, аниматора, звукорежиссера» («Игромания» №8'2008) и «Профессия — программист» («Игромания» №7'2008). Теперь же мы решили узнать мнение разработчиков по этому поводу. На вопрос ответили: **Feodor** — Федор Мукин, геймдизайнер, компания **Wargaming.net**; **marish ploish** — Марина Никонова, пиар-менеджер **Targem Games**; **Rudybear** — Алексей Медведев, один из основателей **Revolt Games**, сейчас трудится в **Crytek**.



Сценаристу в первую очередь нужны:

- фантазия, чтобы придумать абсолютно новый мир;
- работоспособность, чтобы многократно переделывать написанное;
- хороший стиль изложения, чтобы ваш труд дочитали до конца.

Определить наличие таких способностей очень легко — участвуйте в литературных конкурсах, пишите статьи в журналы. Если коллеги, редакторы и читатели хвалят, значит, можно писать резюэ, прикладывать к нему опубликованные тексты и отправляться на поиски свободной вакансии. С левел-дизайном еще проще. Открываете какой-нибудь игровой редактор и делаете уровни, как только начнут получаться хорошие (а показатель этого — верхние строчки в чартах и лучшие оценки на фанатских сайтах) — можно работать.



Самый короткий путь — попробовать устроиться в уже существующую игровую компанию, хотя бы в отдел контроля качества. Можно поработать тестером и уже с этой должности пытаться сделать карьеру. Но при этом не стоит забывать о профильном (в идеале) или близком к нему образовании.



Для начала полезно узнать, а нет ли случайно в вашем родном городе игровой компании (если вы живете в Москве или Питере, этим вопросом можно не задаваться — однозначно есть). Большинство компаний имеют свои официальные сайты, а Google и «Яндекс» всегда помогут их отыскать. Если уж совсем ничего не нашли, хорошо бы поинтересоваться этим вопросом в местных IT-сообществах (форумах, блогах): а вдруг команда разработчиков только-только формируется, причем на соседней улице?

Например, у нас в Екатеринбурге несколько разных по масштабу команд (мы, конечно, крупнейшие). Все даже выбирать. Как только контакты у вас в руках, обращайтесь напрямую в офис, узнавайте требования и красиво предлагайте себя на вакантное место. Для наших кандидатов желательно проживание в Екатеринбурге. Впрочем, около 60% сотрудников **Targem Games** не являются коренными екатеринбуржцами. Так что всегда нужно быть готовым к переезду в другой город.

Слоистый пирог уровней

Знакомые модмейкеры посоветовали при создании новых уровней для C&C 3: **Tiberium Wars** задействовать так называемые слои — неиспользуемые объекты поместить на один слой, а все остальные, соответственно, на другой. По идее, это же очень удобно, когда все объекты находятся на разных слоях, получается как в «Фотошопе», в любой момент можно убрать ненужные группы, добавить новые. А насколько вообще распространена такая практика? Я зачастую вижу, что если слои и используются, то максимум два-три. Почему? — SMS с номера +7-916-***-16-79

Совершенно верно подмечено, разработчики, да и многие модостроители не очень любят превращать уровни в слоенные пироги. И их можно понять. С одной стороны, удобно, когда каждая группа объектов у тебя находится на отдельном слое, с другой — очень многие действия приходится выполнять не с группами, а с объектами, расположенными в определенной зоне. То есть разделение идет не по функциональному, а, если можно так выразиться, по территориальному признаку. Скажем, во время расстановки войнпоитов вам абсолютно все равно, что встречается на пути: здания (относятся к группе зданий), кусты (группа растений), нейгровые персонажи (группа NPC) или горы (группа ландшафта). Значение имеет лишь то, что все это препятствия, и объединить их разом в один блок можно, только если они находятся на одном уровне, иначе придется заходить на каждый слой, выделять, заходить на следующий — и так до бесконечности.

Теоретически в редакторах можно было бы сделать систему объединения слоев, как это сделано в Photoshop, но, во-первых, на это нужно время (у разработчиков его часто нет), во-вторых, игровой уровень — не плоская картинка, для разных действий слои придется группировать разными способами — в общем, сплошные неудобства.

И тем не менее, в тех редакторах, где есть возможность делать нарезку уровня, этим можно и нужно пользоваться. Сначала создадите многослойную карту, чтобы было проще работать с группами объектов, а потом сливаете слои в один и начинаете прокладывать войнпоиты, раскрашивать, расставлять триггеры. Так поступают большинство модделлеров — именно поэтому в финальных версиях карт слоев не так много, их просто объединили на заключительных этапах работы.

И раз уж в вопросе речь зашла о C&C 3: **Tiberium Wars**, давайте на его примере и разберемся, как нужно работать со слоями (напомним, что для создания уровней там используется редактор



Нарезать уровень в процессе разработки, как слоенный пирог, можно, но на финальных стадиях создания лучше лишние слои удалить.

WorldBuilder). Запустите программу, выберите пункт меню **ViewLayer List** — откроется небольшое окошко **Layer List**, в котором содержится список текущих слоев. Чтобы создать новый, щелкните правой кнопкой мышки по рабочему полю окна и в выпадающем меню выберите пункт **Insert New Layer**. Дайте новой записи имя, например **Igromania_layer**. Для скрития/отображения созданного слоя дважды щелкните по нему левой клавишей мышки и в контекстном меню поставьте или снимите галочку напротив пункта **Hide Current Layer**. Таким нехитрым способом можно создать до 100 слоев, но уже на 30-м начнет подрагивать даже самый мощный компьютер — и это еще одна причина, почему не следует злоупотреблять слоями.

Сервер для MUD

Я с другом начал создавать свой собственный MUD. Именно с этого несложного жанра онлайн-игр мы решили начать путь в геймдеве. Текстов мы заготовили очень много, связали отдельные составляющие единым сюжетом, но, когда дело дошло до склеивания всего этого воедино, встал вопрос: а как устроена сетевая часть MUD? Сколько ни искали в Сети, исходников не нашли. Понимаю, что полностью вы код не напишете, но дайте хотя бы общие принципы построения. — SMS с номера +7-903-***-07-30

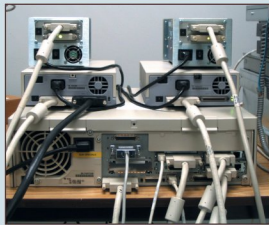
Вопрос оказался непростым не только для нас, но и для большинства разработчиков, которым мы его задавали. И дело даже не в том, что сетевая организация MUD очень сложна, а в том, что с этим жанром MMOG никто из опрошенных нами девелоперов не имел дела.

Собравшись, что тут нужен специалист, мы обратились напрямую к одному из крупнейших мировых специалистов по проектированию онлайн-игр, разработчику первого в мире MUD Ричарду Бартлу. Кстати, именно он является автором известнейшей в геймдев-кругах книги «Разработка виртуальных миров».



[Ричард]

Сложно говорить за всех, ведь MUD-ов на сегодняшний день вышло очень много — казалось бы, жанр должен был умереть под напором MMORPG, но этого не произошло. В моем MUD2 сервер размещен на компьютере, который стоит у меня на работе, я к нему не подходил, наверное, уже целый год. Есть, правда, еще один сервер, арендованный, на нем информация полностью продублирована — мало ли что может произойти. Вход осуществляется с двух сайтов — Mud2.com и Mudli.co.uk.



В качестве сервера для MUD подойдет и обычный домашний компьютер, только интернет-канал, конечно, должен быть очень «толстым».

Раньше делали обычно MUD с прямым коннектом. То есть люди, зайдя на сайт, подключались напрямую к серверу, но эта схема очень ненадежная — мало-мальски подкованный хакер может получить доступ ко всему исходному коду, подселить на винчестер вирус или учинить еще какую-нибудь пакость. Поэтому где-то с 1996 года разработчики начали ставить своеобразный буфер между игроком и сервером. Обычно это простейшая программа, которая шифрует все запросы, проверяет их безвредность и перенаправляет на сервер.

Кстати, моему MUD через несколько месяцев стукнет 30 лет, я прекратил поддержку еще в 2000 году, но народ продолжает играть и даже совершенствует игровой мир. Очень рад, что в России найдется энтузиасты, которые тоже делают MUD-ы, это лишний раз доказывает, что жанр не впал в кому и до сих пор находит свою аудиторию.

Заработок на 3D

Привет, игроманы! Трехмерным моделированием я начал увлекаться более пяти лет назад, кстати, с подачи вашего журнала, за что вам отдельное спасибо. Сейчас дорос до уровня, когда мои модели с удовольствием используют создатели модов, а один раз я даже подрабатывал для коммерческой 3D-студии. Думаю, пора переходить на коммерческие рельсы. Я уже подыскиваю работу в геймдев-компании, а пока, чтобы заработать на хлеб насущный, очень хотелось бы создавать модели за деньги. Да и почему только создавать? У меня их уже очень много накопилось, наверняка они кому-то будут нужны, и этот кто-то заплатит за них сколько-нибудь денег. В этом и состоит вопрос: возможно ли где-нибудь продать свои 3D-модели и как это сделать? — SMS с номера +7-909-***-68-38

Сейчас в Сети проблема не столько в поиске места, где можно продать свои модели или текстуры, сколько в том, чтобы дождаться, когда же купят именно вашу модель (предложение давно превышает спрос), а потом договориться, чтобы вам выплатили причитающиеся деньги, — многие сервисы без всякого стеснения обманывают моделлеров.

Ниже мы приводим список из семи зарекомендовавших себя сайтов, на которых любой 3D-щик может неплохо заработать, если, конечно, его работы привлекут внимание разработчиков, дизайнеров или бумажных СМИ.

Сразу хотим предупредить, что на всех упомянутых сайтах запрещено публиковать контактную информацию, — оно и понятно,

NEW! 100% GUARANTEED

PRODUCTS SEARCH CART DOWNLOAD MEMBER FORUM COMPANY SUPPORT

QUICK SEARCH: MEDIA TYPE: LAUNCH:

Over 600,000 Resources and 200,000 3D Models, Textures, Software and Tutorials. A New Dimension in 3D.

Spend \$102, save 27 hours.

Customer FULFILLMENT
Create 3D asset game content, texturing/rendering and more!

Autodesk Certified Animation Pipeline
Create assets for the 3ds Max software for more production and more money!

Superior Service
24/7 Support
Live chat

3D MODELS

SOFTWARE

Turbosquid.com, пожалуй, лучший сайт по продаже трехмерного контента. Здесь почти не обманывают, да и комиссия умеренная.

если покупатель сможет выйти на вас напрямую, то и модель он купит подешевле, и магазин своих отчислений не получит. Помимо этого многие требуют, чтобы вы заполнили и выслали им специальные налоговые формы, а для этого обязательно наличие паспорта (то есть вы должны быть совершеннолетним) и кредитной карты.

www.top3d.net — покупка и продажа 3D-моделей. Очень быстрая регистрация. Комиссия на все операции строго фиксирована — 50%.

www.turbosquid.com — огромный онлайн-рынок медиаконтента. Комиссия зависит от стоимости предлагаемого вами товара: \$50 — 50%, \$140-499.99 — 47%, свыше \$500 — 45%. Можно публиковать модели, текстуры, векторную графику, шейдеры, топик capture-анимацию, игровые уровни. Платят 15-го числа каждого месяца безналичной или через PayPal (нужно иметь минималку Visa Classic).

www.3dexport.com — сайт работает только с 3D-моделями, комиссия от продажи здесь понижена, от 30 до 40%. Деньги отсылают только тогда, когда накапает более \$100. При этом за перевод денег берут дополнительную комиссию, что в итоге вы теряете даже больше, чем на других сайтах: банкоский перевод — \$14, WebMoney — 3,6%, PayPal — 4%, Western Union: \$100-200 — \$22, \$200-300 — \$29, \$300-400 — \$34. К тому же на 3D-Export очень высокие требования к качеству моделей — продавать можно только высококлассные работы.

www.the3dstudio.com — комиссия при продаже 40%, перевод через PayPal любой суммы, банкоский перевод — сумм от \$25. Выставляя на продажу можно 3D-модели, текстуры, уровни к различным играм.

www.exchange3d.com — здесь можно продавать модели, текстуры, программы для игрового строения, готовые уровни, а также другие товары, так или иначе связанные с геймдевом или моделированием. Даже если ваша работа не подходит ни под одну из существующих категорий (например, сейчас на сайте нет ни одного скрипта для графических пакетов), вы можете создать новую и разместить в ней свое творение. Деньги присылаются через PayPal, WebMoney, банкоским или почтовым переводом. Для новичков первые два месяца комиссия составляет 20%, далее по следующей схеме: 10 единиц контента на продажу — 40%, 11-20 — 35%, 21-50 — 30%, более 50 — 25%.

www.3d02.com — принимают только модели, комиссия — 55% с учетом всех пошлин. Если у вас одновременно приобретут пять и более моделей, то покупателю автоматически делается скидка 10%. Деньги переводят при накоплении \$100.

www.pycomail.com — очень большой, популярный, но довольно нестойкий веб-магазин. Здесь продают все подряд: электронные книги и сорты, иконки и mp3-звук, флэш-скрипты и код для сайтов-движков. За счет такой многопрофильности покупатели именно моделей сюда заглядывают нечасто. При этом условия очень либеральные — комиссия не более 40%, деньги через PayPal переводят при накоплении на счете выше \$10.

Обратите внимание, на большинстве сайтов модель можно продавать двумя способами. За довольно большую сумму окончательно и бесповоротно — покупатель платит вам, к примеру, \$80 за созданный на колёнке трехмерный череп, на который вы потратили максимум полчаса, после чего тот снимается с торгов. Можно скинуть и выставить его повторно, немного перекасив, а и то и вовсе в другом онлайн-магазине, но это чревато — если вас поймут на мошенничестве, то включат в черные списки практически всех торговых площадок: администрация регулярно обменивается информацией о жуликоватых продавцах.

Второй способ продажи контента — за небольшие деньги (от \$3 до \$40), но после продажи ваша модель остается на витрине, покупатель получает лишь копию. Таким способом воспользоваться, решать, разумеется, вам. Мы лишь дадим совет. Если модель очень хорошая и покупателей на нее наберется много, то продавайте дешевые копии. Если же моделька так себе, то лучше продавать «навсегда» — если уж найдется покупатель, то хоть один раз, но нормальные деньги получите. Впрочем, тут тоже есть свои тонкости. Классные модели многие покупатели хотят получить эксклюзивно, а за плохие модели они не готовы платить много.

Сausal глазами разработчиков

В последнее время очень много разговоров о казуальных играх. Недавно был на одном семинаре, как раз посвященном casual, там казуальной игре дали такое определение: «Геймплей очень простой, но увлекательный, простейшее управление, отсутствие нервного напряжения». С другой стороны, на страницах «Игромании» часто пишут, что, например, серия FIFA казуальная, The Sims тоже. Я так понимаю, разработчики, издатели, игроки и игровые журналисты, говоря о казуальных играх, имеют в виду немного разные вещи. Мне интересно, что считается казуальной игрой с точки зрения разработчика? — *armageddon*

И снова за ответом на вопрос мы обратились к разработчикам компьютерных игр. Вот что думают по поводу казуальных игр: ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист KDV Games; Feodor — Федор Мукин, геймдизайнер, компания Wargaming.net; и Gia — Юлия Воротынцева, пиар-менеджер SkyFallen Entertainment.



[Gia]

Действительно, термин «казуальный» используют сегодня по поводу и без. Строгого определения я не встречала. К сожалению, в игровой индустрии нет единого словаря профессиональных терминов (как и многого другого). А он бы не помешал. Даже у нас, в стане разработчиков, под этим термином понимаем зачастую совершенно разные вещи, постоянно приходится объяснять собеседнику, что же ты имел в виду в конкретном случае.



[Feodor]

Есть общепринятое понятие «казуальная игра». Это развлечение для случайного (casual) человека, который не тратит много времени на игры, ничего не смыслит в жаргах, не хочет долго разбираться в особенностях, он просто желает получить свою порцию фана. То есть это игра для простых обывателей, не для матерых игроков. Этим же термином обычно пользуются игровые журналисты, что вполне логично.

Но когда о казуальных играх говорят разработчики или издатели, то подразумевают обычно скучиваемые игры стоимостью \$19,99 или меньше. Такие проекты имеют зачастую узкую целевую аудиторию — женщины в возрасте 30-40 лет, офисные работники и так далее. На разработку казуальных игр редко уходит больше года, чаще всего — 3-4 месяца.



[ChS]

Главный критерий казуальной игры — нулевое время обучения, «игровой фастфуд». Типовое блюдо для быстрого получения сильных игровых ощущений. Клик — слив группы цветных фишек, немедленная психологическая награда. Собираемый образ основных потребителей казуальных игр — секретариши, клерки, домохозяйки. Они изначально не настроены долго разбираться в геймдизайнерских находках и вникать в них. Разбираться — удел хардкорных игроков, которые часто протестуют себя казуалам. Хардкорные игроки иногда используют определение «казуальные игры» как ругательство, чтобы показать, как низко они ценят продукт и его аудиторию. Под раздачу порой попадают и игры, которые к казуалам отнести довольно сложно. Например, The Sims — с точки зрения разработчика и издателя однозначно не казуальная игра, ведь время вхождения здесь не секунды, а десятки минут. Просто она настолько совершенна, а тема выбрана столь удачно, что в The Sims играют все, в том числе домохозяйки и секретариши.



The Sims 2 во геймплее откровенно казуальная игра, но не с точки зрения разработчика.

ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ

BROTHERS ★ IN ARMS ★

HELL'S HIGHWAY™



РЕКЛАМА

© 2008 Gearbox Software, L.L.C. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, L.L.C. Brothers in Arms Hell's Highway is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, Ubisoft.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, L.L.C. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)



НОВОСТИ

ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Lineage 2 идет в Россию



Знаменательное событие — подписание контракта на локализацию Lineage 2 в России.

Российский онлайн-рынок западных разработчиков больше не страшит. Зарубежные компании готовы бороться с чем угодно, лишь бы завлечь в свои миры как можно больше русских игроков. Вслед за Age of Conan, World of Warcraft и Warhammer Online на русский язык переводит самую успешную игру корейской компании NCsoft — Lineage 2. До этого в России можно было найти только английскую версию LA2, издававшуюся «Букей».

Теперь локализацией занимается Innova Systems. В ноябре 2007-го она уже перевела R2: Reign of Revolution — игру, которая метила в конкуренты Lineage 2. Сейчас в Innova отказываются признавать эти проекты конкурирующими.

А вот про локализацию LA2 пока сложно сказать что-то определенное. Известно лишь, что игра получит круглосуточную русскоязычную поддержку и выделенные сервера; текст и озвучку полностью переведут на русский язык, при этом работа ведется под наблюдением придирчивых LA2-фанатов.

Специально для России, где игроки не любят платить за что-то заранее, LA2 обзаведется free-to-play-системой: некоторые вещи переколют в разряд бонусных, а на премиум-аккаунтах увеличат рейты.

Но при всем при этом игроки ждут не самые спокойные времена. Скоро придется ре-

шать — оставаться ли в «Европе» или переселиться в «Россию»: NCsoft наотрез отказывается переносить персонажей. Во-первых, это сложно технически: из-за free-to-play-системы различается контент. Во-вторых, разработчики деланно не понимают, зачем куда-то что-то переносить: «Почему бы вам не начать на новом сервере новую жизнь?»

На деле же получается, что NCsoft не хочет отказываться от большей части активных подписчиков: без русских жизнь на некоторых серверах заглохнет. Но, судя по форумам, 70% игроков не желают бросать прокачанных персонажей. В ответ локализаторы утверждают, что главное — это крепкое комьюнити и большое количество игроков в онлайн, а уж это они гарантируют (ожидается, что сразу после релиза появится 50-60 тыс. аккаунтов).

Наконец, никто не знает, что станет с пиратскими серверами (или, как их предпочитают называть в Innova, частными). Георг Саркинсин, генеральный директор компании, пообещал, что силовых методов применять не будут: пиратские шарды будут просто задавлены возможностями официального сервера. Хотя не верится, что дело обойдется без скандалов и судебных исков, ведь сейчас на пиратских серверах в России играет почти 300 000 человек.

Тем временем релиз русской Lineage 2 назначен на ноябрь, и президент NCsoft обмолвился, что если запуск LA2 в России пройдет успешно, то в обозримом будущем стоит ждать локализацию Aion: The Tower of Eternity.

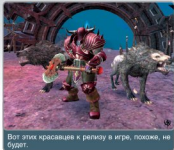
Звездные войны онлайн

Наконец-то появились подробности о таинственной MMORPG, создаваемой в BioWare. Генеральный директор Electronic Arts (напомним, что в октябре прошлого года BioWare была поглощена EA) Джон Рикителло подтвердил предположения большинства игроков и журналистов, что в разработке находится именно Star Wars: Knights of the Old Republic Online.

Выход проекта запланирован на 2009 год — видимо, KotOR Online должен прийти на смену слабеющей Star Wars Galaxies. Остается надеяться, что EA успешно справится с запуском Warhammer Online и затем бросит все силы на тестирование онлайнного KotOR.

Warhammer Online пустился под нож

Релиз Warhammer Online: Age of Reckoning назначен на 18 сентября, и каких-либо отсрочек, по всей видимости,



Вот эти красавцы к релизу в игре, похоже, не будут.

больше не будет. Чтоб поиграть в одну из самых ожидаемых MMORPG 2008 года, нужно выложить 49,99 евро за клиент и 30-дневную карту оплаты, а потом каждый месяц добавлять еще по 12,99 евро (или заплатить сразу 35,97 евро за три месяца и 65,94 евро — за шесть). Первых подписчиков, как обычно, чуть раньше запустят на сервера и «озолотят» бонусами.

Но есть и плохая новость: контент в финальной версии будет куда меньше, чем планировалось. По итогам закрытого бета-теста решено удалить из игры четыре класса — Choppa (орки), Hammerer (дварфы), Blackguard (темные эльфы), Knight of the Blazing Sun (Империя) — и четыре города. В результате столицы останутся только у Империи и Хаоса. Кроме того, разработчики почти полностью убрали из игры рейдовые инстансы, оставив их только в городах (для персонажей с 20-го по 40-й уровень).

Помимо этого, появились информация о ездовых животных. Раньше было непонятно, с какого уровня можно будет обзавестись маунтом, теперь разработчики четко определили планку — 20-й уровень.

Дорогу супергероям



В DC Universe Online десятки героев и злодеев, и за каждого можно погнаться.

City of Heroes/Villains, единственной MMOG про супергероев, скоро придется потесниться. Sony Online Entertainment анонсировала игру DC Universe Online по мотивам комиксов DC Comics.

Среди разработчиков — Крис Као (Chris Cao) и Шон Лорд (Shawn Lord), приложившие руку к первому **EverQuest**, а руководителем разработки **Джим Ли** (Jim Lee), знаменитый художник и автор многочисленных комиксов DC.

Пока анонсировано 35 героев и 43 злодея, в том числе Бэтмен, Робин, Супермен, Женщина-кошка, Джокер. Позиционируется DC Universe Online как MMORPG, но геймплей (по крайней мере то, что показали в роликах) больше всего напоминает онлайн-экшены **Fury** и **Ragnarok**: немного беспродолжительная, но очень быстрая боевая система, преобладание помещений над открытыми пространствами, яркая, насыщенная палитра... Но всему почему в DC Universe Online можно будет не только покупать, но и самому создавать различные предметы и в дальнейшем использовать их для уничтожения врагов.

Официальная EVElopedia



В игре и без того много пояснений, инструкций, мануалов, а уж с подключением EVElopedia придется читать дни и ночи напролет.

Целый год разработчики **EVE Online** и компания **MediaWiki** составляли космическую энциклопедию, и вот, похоже, работа подошла к концу, начался финальный этап тестирования. Планируется, что **EVElopedia** станет самой полной и часто обновляемой среди всех ресурсов по **EVE Online**. Как и в «Википедии», игроки смогут сами присылать статьи и вносить правки, однако за всеми изменениями будет следить специальная команда модераторов. Доступ к энциклопедии откроют прямо из игры (для этого разработчики ввели внутренний браузер).

Прямо перед уходом этого номера в печать мы связались с сотрудниками **ССР**, и они сообщили, что к началу сентября **EVElopedia**, скорее всего, уже будет запущена (более подробную информацию можно узнать по ссылке <http://myeve.eve-online.com/devblog.asp>).

Флэш-игры для женщин

Интересные цифры обнародовала компания **King** (www.king.com), один из крупнейших издателей (хотя в данном случае правильнее говорить «агрегаторов») казуальных и флэш-игр на западном рынке. 150 млн женщин со всего мира — а именно они в основном и являются потребителями такого рода развлечений — ежегодно приносят игровой индустрии более \$2.5 млрд.

В то же время женская аудитория самая неизученная, поэтому **King** пригласила на

Коротко о важном

- 6 августа состоялся официальный запуск русскоязычной версии **World of Warcraft**. Добро пожаловать на официальный сайт — www.wow-europe.com/ru.
- Из **Flagship Studios**, образованной выходцами из **Blizzard**, в поисках лучшей жизни ушло несколько высокопоставленных сотрудников, и компания пришлось остановить сервера фэнтезийной MMORPG **Mythos**.
- На прошедшей недавно выставке **Е3** Эрлинг Эллингсен из **Funcom** сообщил, что первый аддон к **Age of Conan** выйдет в начале 2009 года.
- **NCsoft** объединила **City of Heroes** и **City of Villains** в один игровой мир, чтобы подстегнуть интерес к ним и увеличить количество доступных персонажей. Теперь, покупая коробку с одной игрой, вы получите доступ и к добрым, и к злым героям.
- Президент **Blizzard** Марк Морхейм сообщил, что компания начинает разработку новой MMORPG. Никаких, даже самых расплывчатых намеков, что это будет за игра, Марк не сделал.
- В середине июля стартовал закрытый гильдийский бета-тест **Warhammer Online**. Заявки на участие подали более 10 000 гильдий. Число беспрецедентное; если учесть, что в среднестатистическую гильдию входит около 30 человек, то вот вам и первые 300 000 пользователей. Вслед за гильдийской бетой начнется открытое тестирование.
- Релиз русской версии **Age of Conan**, над которой сейчас работает «1С», намечен на конец 2008 года.
- Разработка онлайн-долголетия **Star Trek Online**, похоже, сдвинулась с мертвой точки. Напомним, что ранее игру разрабатывала компания **Perpetual Entertainment**, но она обанкротилась еще зимой. Судьба «Стар Трека» прояснилась только сейчас. Оказывается, **Perpetual Entertainment** передала все права на разработку компании **Cryptic Studios** (создатели **City of Heroes**), это ребята опытные, так что за судьбу игры теперь можно не волноваться.
- В начале осени на сервера **Requiem Online** установят ряд обновлений. В игре появится четвертая раса (ксеноа), начнут проводиться еженедельные сражения гильдий, появятся новые подземелья.



июльскую конференцию **Casual Connect Games** фокус-группу из женщин (в возрасте от 34 до 71 года), чтобы каждая из них рассказала, как, где и почему она играет во флэш-игры.

Подробности заставили столпов индустрии задуматься. Раньше считалось, что среднестатистическая женщина проводит в казуальной игре 7,4 часа в неделю, однако участницы фокус-группы утверждали, что играют никак не меньше 5-6 часов каждый день! Более того, многие начинают играть еще до того, как почистят зубы и сварят утренний кофе. Причем играют дамы совсем не для того, чтобы расслабиться: все участницы опроса отметили, что их привлекает соревновательный дух.

Футбол на онлайн-улицах

Если быть до конца откровенным, у симулятора уличного футбола **Kickster** (www.kickster.eu), созданного немецкой компанией **Frogster Interactive Pictures AG** совместно с корейцами из **CR-Space**, не было никаких шансов на успех. С самого начала (разработка началась в 2006-м) было понятно, что это малобюджетный проект, который соберет тысяч 5-6 игроков, но шатко ни валко просуществует пару лет и благополучно закроется.

Вот только немцы проявили смекалку. **Kickster** должен был выйти в Европе еще зи-

мой, но незарядно до намеченного бета-теста разработчики вдруг ушли в подполье. Некоторые даже думали, что компания разорилась и игра никогда не увидит свет. Все вышло куда интереснее. Оказывалось, немцы просто затеялись в ожидании отборочного тура чемпионата мира по футболу — 2010. И как только начались игры, они открыли доступ к бета-версии **Kickster**, чем вызвали нешуточные ажиотаж. Футбольных симуляторов в онлайн практически нет, так что народ повалил толпами: в какой-то момент разработчики даже были вынуждены объявить, что нынешние сервера с таким количеством игроков не справятся, и прекратили принимать заявки. ■



Kickster, ничем не выдающийся симулятор уличного футбола, очень популярен. Еще бы, ведь отборочные игры на чемпионат мира — 2010 в самом разгаре.



ЕПТНРИСЕ

- Жанр
- Постядерная MMORPG
- Издатель/Разработчик
- Masthead Studios
- Сайт игры
- www.play-earthrise.com

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2009 года

Жизнь после жизни

Сложно придумать тему более завязанную, чем постапокалиптическое будущее. Люди умудрялись выжить после ядерных взрывов, химических катастроф, нападений пришельцев, даже открытие врат в иные измерения человечество кое-как перетерпело. Но почти всегда разработчики моделируют мир, максимально далекий от реальности, мы же, напротив, стремимся сделать игру, затрагивающую многие проблемы современности: клонирование, глобальное потепление, геномодифицированные продукты, прионы, продление жизни...

Незадолго до войны (сюжет Earthrise затрагивает события, произошедшие несколько десятилетий спустя) была создана база человеческого генокода — Continoma Project. Благодаря ей в Sal Vitae, городе выживших, больше нет смерти: особые программы делают резервные копии человеческого мозга так же, как мы сейчас создаем резервные копии различных программ. Кто-то умер? Не беда. Клонируйте тело, загружаете в лобные доли копию памяти, вот и готов новый член общества.

Оживление граждан и создание новых тел полностью контролируется правительством. Со временем чиновники решили, что некоторые чрезмерно актив-

ные элементы (революционеры) лучше не оживлять, а их ДНК — удалить из базы генокода. Но представьте, что значит удалить фрагменты ДНК, когда кругом мутировавшие искалеченные люди и любая информация о генокоде здорового «довоенного» человека бесценна! О манипуляциях с генокодом узнала оппозиция, и начал назревать новый вооруженный конфликт.

Психологический тренажер

Я описал лишь одну проблему современности — клонирование и его последствия. В игре же хрупкое равновесие, установив-



✓ Некоторые виды мутировавших животных охотятся стаей.



✓ Разработчики так и не признались, где в постапокалиптическом мире могут расти такие сады.



✓ Восточная цивилизация, как несложно заметить, тоже пережила ядерную войну. Разрушения прозрачно намекают, что именно Восток будет главной силой, сдерживающей в Earthrise нашествие мутантов.

шея после ядерного конфликта, может рухнуть в любой момент по самым разным причинам: ядерная война, парниковый эффект, эпидемия чумы или ВИЧ, химическое отравление, пришельцы...

Может быть, не самая главная, но одна из основных задач, которые мы перед собой ставим, — показать, настолько нестабилен мир нынешний, на каком тонком волоске висит существование всего человечества. Если хотите, Earthrise можно воспринимать как своеобразный психологический тренажер — как вести себя в сложных, критических ситуациях, как относиться к достижениям науки.

Приведу простой пример. Клонирование — большой шаг вперед на пути к бессмертию. Но многие до сих пор не представляют, что это такое, а только истерично кричат, что клонирование надо запретить. Вспомните, сколько было криков, когда компания RNL Bio клонировала питбуля Бугера, а шумиха вокруг клонирования пса Трэка (напомним, что это одна из собак, помогавших откалывать людей из-под завалов Всемирного торгового центра в Нью-Йорке

11 сентября 2001 года) в BioArts до сих пор не утихает.

Теория обучения

В Earthrise мы хотим расставить все точки над i. Не напугать людей страшным пост-ядерным будущим, а объяснить им, как можно использовать смертоносные технологии в мирных целях. Для этого мы применяем самые различные средства; самое главное из них — условные рефлексы. Обратите внимание, большинство современных MMORPG оперируют действиями, с которыми у игроков не связано никаких чувств в реальном мире. Никто из нас не умеет рубить монстров мечами и запускать файерболы.

Действие на экране происходит, но никаких ощущений, связанных с реальным миром, оно не вызывает, только голую эмоцию — радость, восторг, недоумение. Этого недостаточно. Возьмите, к примеру, *The Sims*. В этой игре большинство действий персонажа в точности копирует реальное поведение челове-

ка. Мы каждый день одеваемся, умываемся, чистим зубы, едим, ходим в туалет. Когда персонаж все это выполняет, мы волей-неволей испытываем похожие чувства. Кто-то даже проводил эксперимент: игроки шли к холодильнику за бутылочкой или испытывали голод, когда их виртуальный персонаж пил или ел микроволновку. Вот на таких рефлексках и должна строиться игра. В Earthrise будет очень много простых бытовых действий, четко завязанных на ощущения.

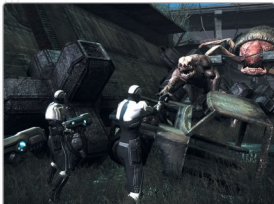
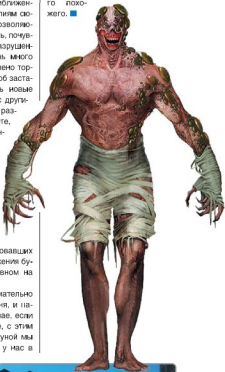
PvE с удавом

В остальном чего-то экстраординарного ждать не стоит. Мы делаем классическую постядерную MMORPG, только с приближенным к современному реализму сюжетом и геймплеем, позволяющим лучше вжиться в роль, почувствовать себя частью разрушенного мира. Кстати, очень много внимания в Earthrise уделено торговле: это отличный способ заставить людей исследовать новые территории и общаться с другими игроками. Ресурсы разбросаны по всей планете, люди живут изолированными социумами, и купцы, кочующие от поселка к поселку через непролазные джунгли, — для многих единственный способ поддерживать связь с миром. Их оберегают: на больших дорогах стоят вооруженные кордоны, которые отгоняют мутировавших зверей. Так что PvE-сражения будут происходить в основном на торговых путях.

Монстры будут внимательно следить, какого вы уровня, и нападать только в том случае, если вы им по плечу. Вообще, с этим PvE и мутировавшей фауной мы сами натерпелись. Жил у нас в

офисе метровый удав, совсем еще малыш. И как-то вечером он из своего уютного террариума сбежал. Что тут началось! Женщины, визжа, забирались с ногами на стулья, мужчины с хитрым видом гуляли по офису и, тыкая пальцем в углы, кричали: «Змея!»

К концу дня удав так и не появился, и нам стало не до веселья. Еще неделю мы ходили, заглядывая под каждый стол и шкаф, но так и не смогли найти беглеца. Змея выползла откуда-то через месяц, но все это время мы боялись, что она по одному придружит нас всех и Earthrise так никогда и не появится на свет. Больше удав в офисе не живет, зато мы сделали в игре монстра, очень на него похожего. ■



✓ Чтобы остановить монстров пустыни, нужно очень серьезное оружие — как минимум плазменные пушки и лучевые.



✓ Некоторые виды до боли напоминают Fallout 3. Даже крысы точно такие же.

ЦЕЛИТЕЛИ ОНЛАЙНОВЫХ ДУШ



КАК СПАСТИ ЧЕЛОВЕКА ОТ WORLD OF WARCRAFT

Недовольны тем, что ваш любимый по каждому поводу называется «тауреночка моя», и подозреваете, что он имеет в виду совсем непасекую «корова ты моя безмозгляя»? Или, может быть, начали замечать, что ваши сотрудники слишком часто перешептываются за вашей спиной, используя термины «вечером рейд», «козел», «уйдет», «шмотки», «халва», «пива надо ящик», «на работе потом отоспимся», а трафик меж тем стал превращать все мыслимые пределы, как будто весь офис с утра до ночи качает порно? Или вдруг обратили внимание, что ваш друг — вполне компанейский раньше парень, не курящийся женского общества, — вдруг стал пропадать вечерами, отказываясь (в самых тяжелых случаях) и от дружеского «по стаканчику», и от прочих радостей жизни?

Все это отчетливые признаки MMOFPS-зависимости. Ах, вам еще и рецепт лечения? Да поесте, чтобы торопилось прожорло? Нет проблем. Только не говорите потом, что хотели уладить все миром...

Просто и со вкусом

По известным причинам мы не будем советовать вам выкинуть компьютер пострадавшего в окно или писать петицию на имя президента с требованием убрать интернет из вашего района. Патетические увещания тоже до добра обычно не доводят — в лучшем случае вас попросят закрыть двери с другой стороны, в худшем сделают это самостоятельно, не слишком интересуясь, все ли части вашего тела находятся за порогом. Таблетки, которыми вроде как можно излечить любую зави-

симость, тут тоже неприменимы — любовь к онлайн-играм вообще не имеет отношения к гормональным процессам в организме, так что вас спасет разве что красная пилюля из «Матрицы» (к сожалению, весь тираж количественно один экземпляр уже съеден).

Самый мощный способ, рано или поздно применяемый любящей мамой (женой, сестрой, любовницей, братом, другом), выглядит так: или я, или игра. Почему-то считается, что миллионы операций, которые способны за секунду проверить любой современный процессор, тут же сплывут перед чисто человеческими качествами вроде умения хорошо постирать рубашку или налить в стакан чего покрепче. Это мнение ошибочно. В запущенном случае онлайн-зависимости вы рискуете остаться в гордом одиночестве. Вы, конечно, провозглашали, что лучше уж так, чем «компьютерной приставкой», но реально-то хотели совсем другого, не так ли?

Будьте... нет, не проще. Будьте хитрее и умнее. Поверьте, в споре компьютер, подключенного к интернету, с живым человеком второй всегда проигрывает. Засовывайте куда хотите вашу природную гордость — в конце концов, царь природы сам придумал эту железную коробку, так что вполне в его силах ее и укротить. Для начала вспомните первый вопрос философии и решите его в пользу материалистов. То есть бытие определяет сознание, и если сделать бытие несколько неудобным, носитель сознания тут же переключится с эфемерно-онлайнных проблем на сугубо житейские. Программа действий в этом случае выглядит очень просто.

Советы для женщин. Вы живе-

те вместе? Так не носите своему Васенке чай, пока он ведет рейд, не кормите его салатом, когда он начинает орать, что все кругом идиоты и буратины (один он герой), не садитесь на колени, когда он радостно восклицает: «Перерыв минута двадцать секунд, иди сюда, солнышко мое!» Дайте ему понять, что за те три часа, что он проторчал у компьютера, небо рухнуло на землю (не один раз), вы пережили массу личных трагедий (как минимум по одной в полчаса), и вообще вы сейчас пойдете кататься на роликах, потому что Саша с соседнего подъезда пригласил. Если Вася не полный идиот, он тут же забудет про рейд — даже если он в трех шагах от Иллидана с его легендарными мечами. Он отпустил вас кататься с Сашей? Есть повод задуматься, а чем Саша хуже.

Вопрос не поддающийся логике любви, которой нужен именно этот онлайнный гик, мы рассмотрим чуть позже, а пока попробуем сообразить, что делать, если Вася — ведущий специалист вашей фирмы. Специалист, внезапно потерявший интерес ко всему на свете, кроме лута с Каратреши, и у вас срываются важнейшие переговоры, потому что вместо подготовки презентации Вася самозабвенно фармит А4. Конечно, вы можете (нет, не можете — обязаны!) уловить его ко всем чертам. Или постараться макиавеллевское ограничение на трафик. Или заставить вашего

админа закрыть доступ к портам, используемым WoW (и, скорее всего, опять же потерять Васю). Но как быть, если все ваши рефлекссы руководителя кричат, что специалистом получить будет так же сложно, как воду на Юлитере? Самый простой способ в данном случае, как ни странно, финансовый. Поднимите ему зарплату. Но этого мало: еще и поставьте перед ним задачу (чем сложнее и закончистей, тем лучше), поощряя после ее решения дать премию в таком размере, чтобы Вася вообще забыл, где находится кнопка загрузки WoW.

Что делать, если Вася оказался немеркантилен, мы опять же обсудим чуть ниже, а пока разберем «дружеский» вариант. Если вы уже в пятый раз получаете от Васи отказ «по шашлычку», боюсь, придется посоветовать предпринять решительные шаги. А именно — похитить второго друга и любым способом вкачать в него и «шашлычки», и все, что к ним традиционно прилагается. Если у вас получится еще и сделать так, чтобы похищение затянuloся на неделю (две, три), — считайте, вы победили: за такое время отсутствия Васи если не выкинут, то, по крайней мере, забудут в любой более или менее сыпучей гильдии. Постарайтесь только не делать своему другу совсем уж плохо — если вы лишите его ежедневных вечерних рейдов, или привяжете любовь к чтению, или ходите с ним гулять, или позна-



✓ Вы собираетесь лишить друга интереснейшей командной игры. Уверены, что вы это оценят?

комьте с девушкой, или, в конце концов, водите каждый вечер по кабакам. Не спите только, если ваш друг к этому склонен, — пусть уж лучше играет.

Сложные вариации

Допустим, Марк был не прав, миром правят платоновские (или любые другие) идеи и все житейско-бытовые способы обратить привязанность вашего друга в прах пошли тем самым прахом. Значит, пришла пора заучить рукава: придется вам познакомиться с таким явлением онлайн-жизни, как форум.

Общественно (для всех, кто играет в MMOG; если вы к такому не относитесь, читайте на ус), что форум гильдии, да и вообще любые общегильдийские форумы — половина (иногда даже бо́льшая половина) любой онлайн-игры. Именно здесь выкладываются тактики, именно здесь рейд-лидер обвиняет своих подчиненных в тотальной криворукости, именно здесь разгораются самые жаркие скандалы относительно дележки добытых вещей, расхождения средств банка и т.д. Так что если директивные способы получения Васи от онлайн не были успешны — выясните, где он регулярно общается в онлайн.

Другого способа получить доступ к внутренним форумам гильдии, кроме как подсмотреть логины и пароли вашего друга, у вас, скорее всего, не будет. Разве что на личное сообщение в духе «помогите спасти Васи!» ответит администратор форума — но, учитывая панобиотство онлайн-общин, я бы не стала на это рассчитывать. Итак, вам нужно любым способом узнать логины и пароли вашего друга на его самые любимые форумы. Если это удалось, то с этого момента судьба Васи — даже если вы и знать не знаете, что та-

А если это девушка?

Традиционно считается, что девушки играют в MMORPG как-то по-своему, и как мужчине не понять женскую логику, так девушке не освоить такого brutального занятия, как онлайн-игра. Ну, играют, конечно, чего-то там получается у них, но по сравнению с мужчинами...

Уверем вас, это не так. Женщина при желании может показать такой высокий и виртуозный класс игры, что даже самым матерым самцам остается только грустно смотреть на показатели «считалок крутизны» и горько вздыхать. Женщина может вести рейды и не хуже мужчин разбираться, кого куда посылать, кому какую заднюю назначить, кого по результатам похвалить, а кого поругать и отправить учить матчасть.

Соответственно, и женщина может прикипеть к игре так же, как это случается с мужчинами, и даже серьезнее. Ведь мужчины получают удовольствие от приятной компании, командной игры и удовлетворения страсти коллекционера и первооткрывателя, а для женщины это еще и возможность привыкнуть к... людям. Зачастую персонафикация какого-либо персонажа для девушки (особенно молодой и не привычной к различным чатово-вечерним развлечениям) может стать той самой причиной, которая держит у экрана компьютера все свободное время. В этом случае ни один из описанных нами способов может не дать никакого результата. Как правило, со временем это происходит, но иногда болезненная привязанность может тянуться годами, «объекты увлечения» будут меняться, а нездоровая, по сути, привычка «искать душу» в онлайн — только крепнуть. В этом случае (особенно когда общения в реальной жизни либо нет вообще, либо оно сужено до предела) можно говорить о психическом расстройстве и записываться на консультацию к врачу.



кое «афликт лок» и почему «присты жгут», — в ваших руках! Главное — правильно распорядиться полученным знанием. Попытка, скорее всего, будет ровно одна: если Вася не совсем уж дурак, увидев воочию результат вашей деятельности, он тут же сменит пароль. И кто знает, насколько далеко в следующий раз он отойдет от стандартного qwerty.

Перво-наперво займитесь в раздел форума, который посвящен рейдам, и в теме «Долгие отсутствия» (в том или ином виде она есть на форуме любой гильдии) напишите сообщение типа «Месяц не играл». Например, жестко, но убедительно: «Уезжаю на лето к бабушке в Совгавань, интернета там нет, есть только сенокос и колорадские жуки». Не увлекайтесь фантазированием. Тема вроде «Завтра на неделю улетаю на Луну» сыграет куда хуже, чем «Ой, нечаянно началась сессия!». Учти-

те, что объект ваших махинаций и сам рано или поздно прочтет «свое собственное» послание. Чем правдоподобнее оно будет выглядеть, тем лучше.

Следующий шаг — напишите личное послание. Желательно гильд-мастеру (или на худой конец рейд-лидеру). В нем коротко или с известной долей патетики (уж на что таланта хватит!) опишите, как же вы устали от рейдов, как вам надоело играть, как вы который уже раз даёте себе зарок не кликать на ненавистный ярлык и все никак не можете отказать от игры... В общем, письмо должно нести миру только один посыл: сам я существо немоущее, бросить играть не могу — так помогите чем можете. В качестве варианта предлагайте выкинуть вас из гильдии, не брать в рейд, запретить пользоваться банком, резко понизить в звании, заигнорить — все зави-

сит от того, насколько вы жестоки. Послание отправьте адресату и незамедлительно сотрите. Просите не отвечать на него — ни здесь, ни в игре. Сошлитесь на мягкость и слабость характера, сложные внутренние переживания по поводу игры, конфликты в семье (на работе, в институте). Обязательно придумайте себе железное алиби. В идеале Вася должен поверить, что это он сам все сделал. Как ни странно это звучит, добиться подобного результата не так уж и сложно.

Продолженной работы должно хватить для того, чтобы жизнь Васи в любой онлайн-игре если и не пошла под откос, так хотя бы приобрела какие-то более или менее приемлемые рамки. Если вы боитесь, что подобного мер не хватит, берите карт-бланш: отправляйтесь по форуму, оставляя следы везде где только можно. В теме «Разбор полетов» на-



✓ Это всего лишь один (из четырех) членов банка гильдии, так что если захотите утащить все, что там лежит, придется повозиться. Не пережидайте, все операции с банком записываются в специальный лог, который виден всем членам гильдии, так что нечестные не накажут.



✓ Девушки играют в WoW не в последнюю очередь потому, что здесь можно создать таких вот милых персонажей (справа — воин, слева — чернокнижник).

Спасение утопающих

Симптоматика больных онлайн-зависимостью весьма проста. Красные глаза (и постоянно падающее зрение — в рейде особенно не отвлекаясь на управление для глаз); вечная рассеянность и быстрая усталость (спать-то после рейдов ложиться не раньше часа-двух ночи), неопрятность в одежде (приводит себя в порядок зяблым игрокам некогда — да и зачем, вся жизнь там, за экраном), напекающийся животик (ну это мы так ласково назвали набранное за время сидения у экрана пивное пузо)... Конечно, это самый тяжелый и запущенный случай, но в той или иной степени это касается любого, кто более или менее регулярно находится в игре. Если вы — тот самый Вася, то для устранения нам достаточно попросить вас подойти к зеркалу сразу после тяжелого рейда. Как вам это измученно-сонное существо, потерявшее всякую форму и привле-

кательность, что глядит из зеркала абсолютно ополоумевшими пустыми глазами? Не нравится? Так примите меры.

Быстро отыскать от привычки гробить свою единственную, неповторимую и бесценную жизнь на прожигивание штанов за экраном, как правило, не так уж и сложно. Обычно советуют найти какое-то увлечение в реальности — внезапно полюбить коллекционирование фантиков, например. Но, как говорится, настолько мил не будешь, и то, что вы вот так с горя «возлюбили», ничего, кроме злости (на себя и на жизнь), обычно не приносит. Попробуйте сами с собой договориться, а точнее, стоговариться. Например, скажите себе, что вы позволите себе столько часов игры вечером, сколько километры одолели на утренней пробежке (не бегаете с утра? Отличный повод начать). Или, например, пусть каждый час игры будет стоить вам 100 руб.



(1000, 10 000 — сколько бюджет позволяет), которые вы отдадите жене/маме/другу на все, что она пожелает. Отсюда уже рукой подать до ограничений из разряда «не сидеть в игре больше трех вечеров в неделю».

Желаете перейти к решительным действиям сразу и немедленно? Не стирайте аккаунт — при желании почти всегда можно восстановить; лучше продайте его. Даже чистосердечно «замороженный» аккаунт всегда оставляет одну полудолгую мысленную попку — а ведь если что, я и вернуться смогу. Продажа же обрубает все связи ради и навсегда; и захочется вернуться — так мог

тут же посчитать, сколько надо потратить времени на обратную раскочку, и подат стол-сигнал. Если вы будете настолько не в себе, что решитесь на покупку аккаунта с уже раскочанным персонажем на нем, — учтите, радости от него почти не будет. Ведь по всем писаным и неписанным законам мы любим то, во что вкладывали время, нервы и труд; как бы хорош ни был купленный персонаж, разница между ним и «тем» будет катастрофична. Впрочем, если вы начнете играть в стандартном режиме по 8-16 часов в день, привычка скоро возьмет свое. Но стоит ли заново наступать на одни и те же грабли?

пиште, что «КЛ пристов — нуб и лерой», который вообще не понимает всех особенностей игры этим классом. Во «Флуде» оставьте сто ссылок на лучшие

порносайты Сети. В «Фотогалерее» нарисуйте на всех фотографиях усы, в «Тактиках» усомниться, что рейд-лидер вообще понимает, как он будет расставлять

рейд, в «Обсуждении ближайшей сходимости рейда» предложить завалиться в «Макдональдс» и угоститься гамбургерами и лимонадом. В общем, перечитайте Остерона и переложите все его вредные советы на онлайн-овые реалии.

За такие шалости Васю выкинут из гильдии даже раньше, чем он появится в игре. Конечно, «с потерей Москвы не потеряна Россия» — не эта, так другая гильдия готовы будут разделить с Васей его досуг. Но обычно хорошую гильдию ищут чуть ли не дольше, чем качают персонажа 70-го уровня, да и накопленные в ней DKP, бережно хранимые для взятия самого крутого куса Tier 6, никто уже не вернет. Кроме того, подобная ситуация обычно резко вскрывает все тихо тлещие до поры до времени проблемы: на Васю резко начнут катить бочку те, кого он считал своими друзьями, в его адрес нелестно высказаться каждый второй член гильдии («А я подозревал, ведь он вчера не пошел со мной. Не надо было его вообще принимать»). Получив щелчков и нагонев со всех сторон, Вася как минимум на время забросит игру, а как максимум — оставит ее навсегда.

Реконструкция мертвых

Если вы параллельно с чтением уже проделали все описанное, а Вася, вопреки всем нашим уверениям, все так же каждый вечер бегает траить Казия, Архимонда,

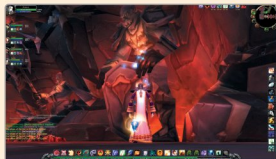
Иллидана и Кил-Джазена — не опускайте руки. У вас осталось еще одно оружие, самое сильное: собственно игра. Поскольку Вася в общем случае не мажорит, вам просто надо добиться, чтобы ему там стало очень плохо. Благо способов довольно много.

Самый часто используемый (особенно теми, кто сам в онлайн-играх ничего не понимает) — стащить Василины логи и пароль, на сей раз для входа в игру. В 50% случаев, как бы ни ругались администраторы и что бы ни вопила простая человеческая логика, они будут ровно теми же, что были и на форуме. Далее фантазия у «спасателей» обычно не идет дальше ключицы «Удалить персонажа». Но беда в том, что восстановление персонажа — дело фактически одного звонка (или письма) в службу техподдержки. Если же вы хотите, чтобы «по техническим причинам» Вася не мог играть хотя бы неделю-две, будьте чуть изобретательнее.

Зайдите в игру его персонажем 70-го уровня, подойдите к любому торговцу и начните продавать все подряд, все, что лежит в сумке и в банке. Если Вася успел раскатать нескольких героев, повторите операцию и для них. То, что торговец принимать не хочет (продать в WoW можно далеко не все), просто выкиньте (поднять выкинутое в WoW тоже невозможно). Деньги же подарите любому персонажу 1-го уровня, что обычно стоит в Оргимаре и клечат копейку. Теперь,



✓ Для тех, кто не ходит в рейды, разработчики подготовили много других интересных занятий — в частности, кучу квестов. Может случиться, что, даже лишившись гильдии, ваш друг останется в игре еще на какое-то время.



✓ Тест на увлеченность игрой: спросите вашего друга, откуда эта статуя и кто на ней изображен. Если ответит, значит, ситуация очень серьезная.

даже если разработчики помогут Васе вернуть все остальное, денег он не получит ни копейки.

В итоге у вас должен остаться абсолютно голый персонаж, у которого нет даже камня возврата домой. На этом уже можно остановиться: обычно процесс «обратного одевания» выглядит как долгая, мутная и неряшливая переписка с разработчиками, она может затянуться на неделю, а то и месяц.

В запущенных случаях ситуацию можно усложнить. Ограблен банк гильдии (чем выше Васин статус в ней, тем больший уровень доступа он будет иметь; но поскольку сейчас мы разбираем совсем уж запущенный случай, думаю, Вася обладает абсолютным доступом везде где только можно). Именно ограбьте. То есть стащите все, что там лежит (лучше начинать с четвертой страницы, там обычно хранится самое ценное), и перенесите в собственный банк. Затем создайте на аккаунте Васи какого-нибудь персонажа 1-го уровня, переправьте все, что стащили из банка, ему; повторите цепочку три-четыре раза (чтобы разработчик, когда будут разбираться, что произошло, включая того, у которого в данный момент находится банк гильдии).

После этого можно удалить и собственного «раскачанного» персонажа Васи. Но лучше все же не удалять. Тут уже начинают работать чисто психологические эффекты: увидев своего персонажа голым, да еще и подозреваемым в грабеже банка гильдии, Вася, скорее всего, воспылает желанием восстановить справедливость и начнет бомбить разработчика письмами. Как показала практика, меньше чем за месяц проблема такого рода не решается. Первую неделю Вася будет топтать ногами и поносить нехорошими словами того, кто «украл его аккаунт» (собственно, описанная ситуация один в один копирует кражу — с

той лишь разницей, что в конце цепочки мы не «вывели» деньги из игры, а просто стерли персонажа; во вторую неделю он будет ругаться уже на техподдержку игры, которая «неизвестно, чешется ли, и что за идиоты там прокидывают штаны»; в третью он... успокоится, потеряет надежду на быстрое решение проблемы и привыкнет не играть.

Важно не пропустить этот момент и быстро взять быка за рога: теперь самое время предлагать ему погулять, сходить в кино, выпить пива... Только никогда, ни при каких условиях, даже когда Вася совсем забудет про онлайн-новые игры, не рассказывайте ему, что это все вы натворили, — результат может быть непредсказуем даже спустя долгие годы.

На нас, пожалуй, сослаться тоже не надо. Ведь Васи мы спасли? Слалси. Конечно, одну среду социализации он потерял, теперь будет искать другую — и не факт, что следующая его компания понравится вам больше. В любом случае, даже если он не обращал на вас особенного внимания три вечера из семи, он хотя бы был дома — довольный и готовый на все. Ведь когда человек встает из-за компьютера после долгого рейда, он обязательно чувствует, что теперь должен уделить время домашним/помочь пол/проверить у детей уроки (нужное подчеркнуть).

Если вы, отлучив Васю от игры, получите постоянно ноющего, всем недовольного и от всего приходящего в ярость тирана — не удивляйтесь, и такое случается. Кстати, если вы, бегая по просторам WoW Васиным персонажем и раздумывая, что бы такое еще удумать, поняли, что и сами не прочь поиграть... не забудьте предупредить дать почитать эту статью вашим друзьям, которые на MMORPG еще не подсели. ■



Если щелкнешь глаз своего друга приближаешься к центру этого боя, пора принимать радикальные меры!



Сфера II Арена

WWW.S2ARENA.RU

Герои бесконечной войны в тени Хаоса
Никаких ботов — только человек против человека

Используя уникальные комбинации боевых умений и магических способностей. Помогая товарищам в бою, используя все преимущества групповой тактики.

И помни: твой праг не дремлет, он хитер, коварен и злонамерен — совсем как ты.



Выбери судьбу по душе — будь свирепым воином или могущественным магом, таинственным жрецом или хитрым ассасином — к твоим услугам 4 класса и двенадцать специализаций персонажа.

Сражайся на стороне благородных вридов (вампиров), обитателей Форлау, или отважных людей, жителей города-крепости Кимбала. Твое оружие — холодная сталь и магия. Поля сражений ждут тебя.

Будь героем среди героев!



Полная версия клиента игры —
на диске этого номера.

NIKITA.ONLINE

ОНЛАЙНОВЫЙ HOLLYWOOD

РОЛИКИ НА ОСНОВЕ MMORPG

друзей с никами **Setz** и **Plexx** записали свои похождения в новом мире, бои против превосходящих по численности групп Альянса и выпустили все это в двух частях под названием «Приключения **Сетца** и **Плекса**».

Это были первые ролики, которые начинались со вступления и имели по ходу действия различные вставки. Другая известная парочка — шаманы **Engel** и **Montel**, записали и выложили в Сети свои сражения в зоне **Badlands**. Конечно, теперь на эти маневры вокруг тотемов и получасовой бой с паладином без слез не взглянешь, но на момент выхода мало кто представлял, что такое PvP в WoW, и видео было очень популярным. Именно после него многие выбрали Орду, а игровым классом — шамана.

Гильдии, готовясь к выходу игры, тоже не отставали и выпускали свои видеоматериалы. Среди них был ролик от **Nurled** — первый, где показывались тимплей и массовые бои в зоне **Hillsbrad**. Благодаря своим видео и презентациям на форумах гильдия стала одной из са-

можность анимировать персонажа, добавить эмоции, интересны героев (восьмь игровых рас и сотня монстров). В-третьих, аудитория, готовая смотреть ролики по мотивам WoW, насчитывает миллионы людей.

WCM

Мувики для WoW стали выходить еще во времена беты, в далеком 2004 году. Большинство из них создавались по принципу «сниму своего танцующего гнома в разных ракурсах, привлеку какую-нибудь музыку, и готово». Но были и другие. Например, двое

део от гильдии **Parallax**, где под энергичную музыку демонстрировались сражения с рейдовыми боссами. Это был первый полноценный мувик, демонстрирующий начинающим игрокам высокоуровневый контент.

Целая толпа игроков, убивающих драконов и титанов, выглядела впечатляюще. Чуть позже широкую известность получила запись похода в гробницу **Keralfym the Sleeper**. Призрачный дракон считался бессмертным, по крайней мере, в планах разработчиков, но все-таки был повержен усилиями трехсот человек. Ролик получился очень атмосферным, с хорошо подобранной музыкой; его просмотрели, наверное, все фанаты EQ.

В других MMORPG, начиная со **Star Wars Galaxies** и заканчивая **Dark Age of Camelot**, тоже появлялись свои мувики. Но ни одна онлайн-игра не была популярнее, ни настолько сильно, как **World of Warcraft**.

Причин тому несколько. Во-первых, движок WoW не требует больших мощностей, поэтому игра не тормозит при записи видео. Во-вторых, WoW дает игрокам спилбергам все необходимое: большой и красочный мир, воз-

О фильмах и роликах, сделанных на базе игр, и о том, как это облегчило жизнь тем, кто всю жизнь мечтал снимать свое кино, но не мог этого позволить в силу разных причин, слышали, наверное, все. Действительно, игры все значительно упрощают: декорации, герои, анимация уже готовы, остается только вытащить их и скомпоновать согласно придуманному вами сюжету. В итоге получается пусть не совсем настоящий, но практически полноценный фильм.

Первые ролики

Мувик — от английского слова movie, то есть фильм. Так называют ролики на движке игры, которые создают с целью демонстрации своего мастерства или чтобы рассказать интересную историю. И хотя название отражает какой-то несерьезность (почти как мультик), прижилось именно оно. Когда впервые появились мувики, мы теперь уже вряд ли узнаем, хотя еще во времена первого **DOOM** и **Duke Nukem 3D** были очень популярны записи быстрого прохождения или показательные бои лучших игроков.

В MMORPG это увлечение пришло с выходом игры **EverQuest**. Ветераны наверняка вспомнят ви-



✓ **Duycha** стала первой героиней PvE-фильма на движке WoW.

мых известных на момент релиза. Чтобы играть вместе с ней или против нее, сотни людей выбрали сервер **Archimonde** во время запуска WoW в ноябре 2004 года, что вызвало множество лагов, сервер-крашей и многогласные очереди.

После релиза WoW любительских роликов только прибавилось. Чтобы они не рассеялись по всему интернету, добрые люди открыли сайт <http://warcraftmovies.com> (WCM) — крупнейшую базу данных подобного рода с возможностью добавлять свои работы, комментировать чужие, сортировать по категориям, классам, названию, размеру, автору, дате выхода.

Несмотря на возрастающее количество фильмов, большинство из них оставалось на прежнем уровне. Многим хотелось сконструировать «что-нибудь эдакое», но как это сделать, мало кто знал. Поэтому появились тысячи танцевальных роликов и записей боев непрокачанных персонажей. На общем фоне выделялись было довольно легко — нужно было лишь тщательно продумать концепцию и выпустить действительно качественное видео. Или досконально знать свой класс, чтобы зрители могли чему-то научиться.

Через пару-тройку месяцев, когда многие уже успели прокататься до 60 уровня и получить PvP-опыт, начали появляться игроки-легенды. Хит-парады WCM возглавляли такие имена, как **Otherguy, Francis, Drakedog, Shurrik, Zibba, Meandro, Eryx, Creed, Sham**. Они записывали свои лучшие бои, подбирали музыку и компоновали все таким образом, чтобы конечный фильм было интересно и познавательно смотреть, причем не только игрокам в WoW, но и людям, никогда не игравшим в MMORPG.

Дела технические

Чтобы создать видеоролик, одного желания мало. Нужно раздобыть программы, которые позволят записывать клипы, обрабатывать их, редактировать музыкальные треки. Для записи лучше всего подходит **Fraps** (www.fraps.com); по нажатию клавиши он сохранит в файл все, что творится на экране. Бесплатная версия позволяет записывать только 30-секундные ролики, для снятия ограничения придется заплатить \$37.

Самыми популярными программами видеомонтажа считаются **Sony Vegas** и **Adobe Premiere**. Первый достаточно прост в освоении, содержит огромное количество спецэффектов и мощный редактор звука. Программа от Adobe в большей степени ориентирована на профессионалов и на работу исключительно с картинкой (звуковой эмплер там довольно простецкий).

Тем, кто не заморачивается на шедевры и хочет просто собрать воедино несколько отдельных клипов, подойдут бесплатный **Windows Movie Maker** или **Ulead VideoStudio**, имеющие понятный даже ребенку интерфейс. Для работы со звуком есть **MP3 Direct Cut**, в котором можно обрезать или склеить звуковые файлы, создать эффект затухания или просто изменить формат. И, конечно, вряд ли начинающий режиссер обойдется без **Adobe Photoshop**.



✓ В настройках Fraps можно выбрать разрешение видеоклипа, количество фреймов, записывать или нет звук, включить или выключить индикатор fps.

Авторы самых популярных мувиков становились настоящими звездами, кумирами многомиллионного сообщества WoW. Каждый новый ролик прославившегося игрока ждали с нетерпением, поклонники специально создавали персонажей на другом сервере, чтобы выразить кумиром свое уважение или поинтересоваться о сроках выхода очередного творения. Вместе с тем находились творческие люди, не особо интересующиеся PvP, но отлично владеющие программами видеомонтажа и способные создать кинематографический шедевр на движке игры. Настал настоящий бум фильмов на движке WoW.

PvP

Точно так же, как в Голливуде, все «игровые» фильмы раз-

деляют по жанру: MMORPG-мувики относят к разным направлениям: PvP, PvE, сюжетные, музыкальные, исследовательские и машинимы (что это такое, читайте далее). PvP — самый популярный жанр, так как желающих похвастаться своим мастерством в онлайн-играх всегда было предостаточно.

Классический PvP-мувик — это нарезка следующих друг за другом фрагментов боев, где автор крошит направо и налево врагов под ритмичный саундтрек. Пару лет назад одиозного этого было вполне достаточно, чтобы ролик заметили. Теперь, с ростом конкуренции, зрители ждут чего-то большего, чем просто избивание новичков. Лучшие PvP-мувики во многом отличаются друг от друга, но есть некоторые моменты, присущие большинству из них.

1. Интенсивные бои. Никому не интересны убийства низкоранговых персонажей, одетых на порядок хуже, так как сделать это может любой. Интересны бои против нескольких соперников или дуэли с очень сильными игроками — только в них проявляются мастерство и опыт.

Чтобы отобрать хотя бы десяток хороших фрагментов для фильма, нужно иметь солидную базу отснятых клипов, а для этого придется постоянно искать сражения и ввязываться в неравные схватки, надеясь на удачный исход. Далеко не всегда из них выходишь победителем, но если в течение месяца записать несколько удачных боев против 2-4 противников и показать один за другим в своем видео, зрители получатся впечатляющим. Для сохранения динамики все долгие паузы между



✓ На сайте warcraftmovies.com каждый день появляется десятки новых мувиков, в общем их количество уже поровнялось за 22 000.



✓ Nihilum — сильнейшая в мире WoW-гильдия. На их счету около двадцати PvE-уникалов.

битвами вырезаются или пускаются в ускоренной прокрутке (например, если ваш орк две минуты пытается догнать жертву, это мало кому интересно).

2. Качественный монтаж.

Простенький клип можно смонтировать в программе **Movie Maker**, там даже можно прицепить примитивные спецэффекты. Но чтобы фильм был по-настоящему зрелищным, придется освоить серьезные программы видеомонтажа — **Adobe Premier** или **Sony Vegas**.

В этих программах можно вырезать и вставлять клипы, менять их места, создавать сложные скроллинги и плавные переходы, подсвечивать картинку, увеличивать и уменьшать отдельные фрагменты изображения, чтобы акцентировать на них внимание, накладывать фильтры.

Монтаж включает в себя не только создание интересных эффектов (например, дрожание картинки синхронно с музыкой), но и умение найти компромисс между качеством видео и его размером, включение в мувик интересных вставок. Многие фильмы имеют красивое вступление, где автор представляет себя (ник, гильдия, сервер), и оканчиваются титрами — там перечисляются названия использованных композиций, приветствия друзьям или обращение к зрителям.

3. **Саундтрек.** Музыкальное сопровождение очень важно для любого мувика, так как при удачном выборе хорошо подчеркивает динамику боев. Самые популярные жанры среди мувимейкеров — рок и металл. Такие группы, как **Hoobastank**, **Nightwish**,

Halloween, **P.O.D.**, **Bullet for my Valentine**, **Celldweller**, **Story of the Year**, **Yellowcard**, **Prodigy**, звучат в PvP-роликах так часто, что многие их треки заезжены до состояния «да сколько ж можно».

Поэтому необходимо подобрать оригинальные и не особо популярные песни, но в то же время подходящие для быстрых боев. Так как обычно ролик длится больше пяти минут, придется заранее составить список треков и аккуратно подогнать клипы так, чтобы они заканчивались одновременно с треками. Очень хорошо, если удастся синхронизировать действие на экране с саундтреком. Чтобы, например, критические удары приходились на громкий бит, а во время музыкальных перепадов появлялись видеоэффекты.

4. **Юмор.** В последнее время появляется все больше юмористических PvP-роликов. И это не только диалоги между боями или смешные моменты, когда таурен отфутболивает гнома. Например, в одном из последних видео известного мага **Vurtne** есть сцена, где на него нападают четыре противника, один из которых начинает смеяться над попытками им противостоять. Камера акцентируется на этом смехе, затем идет быстрое ускорение, и через минуту **Vurtne** уже танцует над телами поверженных врагов. Или сцена, где **Vurtne** читается со своим приятелем, и в это время на него нападают rog (rogue) с охотником. «Подожди секунду, я быстро», — пишет **Vurtne** в чате, отправляет назойливых врагов на кладбище и продолжает болтовню.

На WCM постоянно появляются новые авторы, которые выводят качество фильмов на новый уровень и с которыми сравнивают всех последующих мувимейкеров. Выделиться на их фоне становится все сложнее. Все основные техники и комбинации уже известны и продемонстрированы. Чтобы по-настоящему поразить зрителей, нужно улавливать в одиночку еще больше противников, показывать безупречную игру или совсем новый стиль боя. С появлением PvP-арен в аддоне **Burning Crusade** многие ролики стали включать групповые бои 2x2, 3x3 и 5x5. В них уже ценится не только знание своего класса, но и умение работать в команде.

PvE

В отличие от PvP-мувиков, где показываются бое игроки друг с другом, в PvE-роликах демонстрируют прохождение гильдией рейдовых инстансов и боссов. Первыми работами в этой категории (речь сейчас о WoW) стали записи попыток убить дракона **Onyxia** в начале 2005 года. Практически все они заканчивались вайпом (смертью всех участников рейда), но начало было положено.

Дальше началось освоение подземелья **Molten Core**. Сотни гильдий записывали и выкладывали на WCM мувики убийства Люциферона, Магмадара, Гехеннеса, Гарра, Барона Гелдона, Шаззраха, Голематта, Сулфурона, Маждороме и, наконец, Парнароса (все это боссы в **Molten Core**). Когда инстансы чистили уже все кому не лень, стали по-

являться записи скоростного прохождения за рекордные полтора часа. А еще позже — рейды одинаковыми классами, например, в тридцать магов.

С выходом очередных контентных обновлений WoW-сообщество стало все больше разделяться на простых игроков, проводящих за игрой не больше двадцати часов в неделю, и хардкорщиков, играющих практически все время. Последние объединились в сильнейшие гильдии и стали соревноваться друг с другом, кто первым пройдет новые инстансы. Записи первых в мире убийств **Blackwing Lair**, **Ahn'Qiraj**, **Naxxramas** и подземелья **Burning Crusade** стали визитной карточкой топовых гильдий. Обычные игроки, не имеющие возможности проводить в игре столько времени, могли хотя бы в мувиках увидеть эпических монстров, от Нефариана до самого Иллидана. Поэтому каждый фильм, где показывался бой с новым боссом, моментально становился хитом.

В PvE-роликах не нужно отбирать из сотен записанных клипов самые удачные, достаточно просто сделать свою работу в рейде и держать босса в объективе, чтобы зрители могли увидеть его способности и мощь. После того как монстр падает, остается подобрать ненавязчивую музыку. В таких фильмах практически всегда есть интро, где дается название гильдии и сервер. Причем у многих команд есть уже узнаваемые вступительные ролики, смоделированные в **3DS Max** на профессиональном уровне.

Очень важно качество картинки. Если PvP-мувик может выехать за счет красивых боев, запись рейда должна быть четкой, а все детали боя хорошо видны. Нередко авторы показывают процесс от лица нескольких игроков. В начале зритель может увидеть палача, лечащего всю группу, затем в кадре появляется маг, наносящий максимальный урон, а в конце — бронированный танк, принимающий на себя большинство ударов. В последнее время в видео часто включаются записи волпей, которые раздаются в **TeamSpeak** (программа для голосового общения участников рейда) после убийства босса, чтобы зрители смогли разделить радость победы.

Лучшими создателями PvE-роликов считаются гильдии **Nihilum**, **Nightmares**, **Asylum**, **Curse**, **Unknown Entity**, **Præmium Callidus** и несколько других. Большинство из их работ показывают сравнение с одним боссом и носят



✓ Главный босс первого рейдового подземелья **Molten Core**. Существует огромное количество WoW-мувиков, где он записывался.

названия типа **World First: Nihilum vs. Kel'thuzad** или **Curse vs. Twin Emperors**. Но есть фильмы, демонстрирующие все подземелье целиком. Долгое время первое место в рейтинге WCM занимал **Blackwing Lair The Movie** — настоящий 25-минутный шедер от гильдии **Curse**, где каждый кадр был тщательно продуман и обработан в специальных программах. Там под потрясающий саундтрек демонстрировался антураж BWL, все боссы и сам Нефариян; поединку с ним отведена треть всего фильма. Другим признанным шедевром стал **Naxxramas the Movie** от французской команды мультимедиа **Easy Productions**, в нем меньше времени уделяется боссам подземелья Naxxramas, больше — кинематографическим вставкам и монтажу (он просто потрясающий).

Далеко не всегда героями PvE-муви являются гильдии. В обширном WoW-сообществе находятся люди, которые любят в одиночку покорять инстансы, рассчитанные на группу игроков. Хорошим примером может стать автор серии **Hunter vs. World**: он нашел способ самостоятельно пройти **Scholamance**, **Lower Blackrock Spire**, **Blackrock Depths**. В обширном WoW-сообществе находятся люди, которые любят в одиночку покорять инстансы, рассчитанные на группу игроков. Хорошим примером может стать автор серии **Hunter vs. World**: он нашел способ самостоятельно пройти **Scholamance**, **Lower Blackrock Spire**, **Blackrock Depths**.

Exploration

В категорию Exploration входят все ролики, где демонстрируются не запланированные разработчиками элементы геймплея. В WoW есть немало игроков, которые занимаются поиском полезных багов и проходов в закрытые зоны. Мало кто знает, что помимо доступных зон в игре есть многочисленные тайники и заблокированные локации, созданные в расчете на будущие дополнения. Еще меньше людей способно туда попасть.

Blizzard выпускает патч за патчем, латает все новые и новые дыры, но тяга людей к запретному не угасает. В результате появляются такие фильмы, как **Exploration** и **Nogg-aholic**. Их автор, **Dopeshif**, продемонстрировал миру, что скрывается в глубинах **Ironforge**, как выглядят древний **Hyal**, какие чудеса окружают легендарный остров гейммастеров. Благодаря ему игроки даже смогли взглянуть на часть контента **Burning Crusade** за полтора года до его выхода! Кое-что удалось заснять непосредственно в игре с помощью **walkwalk** — техники хождения по

Лерой

11 мая 2005 года на WCM появился ролик под названием **Leeroy!!**. Через три дня о нем узнало практически все WoW-сообщество — его передавали из рук в руки, ссылки на него давали в самые разные игровые форумы, слово «Лерой» можно было ежедневно услышать на каждом сервере. И чем дальше, тем более популярным становился этот персонаж, пока не превратился в настоящий интернет-феномен, о котором узнали миллионы людей во всем мире.

Создателями мультимедиа стала гильдия **Pals for Life**. Действие разворачивается в инстансе **Upper Blackrock Spire** рядом с комнатой, заполненной драконьими яйцами. Небольшой рейд игроков обсуждает в **TeamSpeak** способы пройти это место, оценивая свои шансы, в то время как один из участников по имени **Leeroy** сидит AFK (away from keyboard, то есть отошел от компьютера). Вдруг, неожиданно для всех, **Leeroy** вскакивает и с криком: «Пора, давайте сделаем это. LEEERROOOROOOY JEEEEENKINS!» — бежит вперёд. Ошарашенные игроки после нескольких секунд гробового молчания бросаются следом, пытаясь действовать согласно плану. Начинается неразбериха, вокруг выплывают драконы, их становится все больше и больше. Когда весь рейд погибает, в сторону Лероя слышатся проклятия: «Лерой, ты тут как проба!» — «Зато у меня есть жареная курочка», — отвечает тот довольным голосом.

С тех пор в WoW и других MMORPG боевой клич «Ле-е-е-е-ро-о-ой!!!» раздается каждый раз, когда игрок бросается на что-то большое и опасное. Например, на толпу враждебно настроенных орд-нцев.



✓ Персонаж Лероя стал настолько популярным, что создатели картовой игры **World of Warcraft** включили в колоду специальную карту **Leeroy Jenkins**.

стенам, которая позволяла подниматься на вершину практически любой поверхности (для этого нужно было зажимать стрейф в сторону стены). Остальное **Dopeshif** с друзьями получили, создав на своем компьютере эмулятор сервера и обеспечив себя административными правами.

В начале 2006 года Blizzard выпустила патч 1.9.0, который полностью убрал возможность ходить по стенам. За день до этого на европейском сервере **Moonglade** состоялось прощальное событие — в оговоренный час возле **Ironforge** собралось более восьмидесяти гномов первого уровня, которые совершили свой последний **walkwalk** через опасные земли до самого **Orgrimmar**. Позже их приключения были показаны в замечательном ролике **Last Walkwalk**, закончившемся фразой: «Вы можете обрезать нам крылья, но мы всегда будем помнить, как это — летать».

Другой известной серией стали ролики игрока с ником **Fanatic**, демонстрирующие комплекты брони для каждого класса в запланированных обновлениях. Первым стал **tier 4** из **Burning Crusade**, опять же показанный задолго до его выхода. Все данные были извлечены из бета-клиента и продемонстрированы с разных ракурсов на специально созданных для этого персонажах. Сотни тысяч игроков жаждали увидеть, как будет выглядеть их герой в новой

одежде, и ролики **T4**, а затем **T5** и **T6** сразу после появления на WCM заняли первое место по числу скачиваний.

В эту же категорию можно отнести все мультимедиа, демонстрирующие игровые баги и трюки. Например, возможность на поле сражений **Alterac Valley** повесить на себя с помощью заклинания **Spellsteal** урну, уничтожающую все живое вокруг. Или спосать пакками убивать магом элитных монстров в **Zul'Gurub**. Поскольку сотрудники Blizzard активно просматривают все новинки на WCM, серьезные баги латаются чуть ли не на следующий день после выхода видео.

Storyline

Сюжетные ролики максимально приближены к полнометражным фильмам, с той лишь разницей, что созданы они на движке игры. Вначале автор пишет сценарий, продумывает все эпизоды и поведение героев, затем ищет подходящих актеров, и только потом начинается процесс съемок. И они могут затянуться на долгие месяцы, в зависимости от амбициозности проекта.

Один из лучших сюжетных роликов — **Tales of the Past 2**, эпическая сага о похождениях двух друзей, **Yimo** и **Blaizer**, пы-



✓ Для убийства **Sleeper** потребовались усилия трех лучших гильдий **EverQuest** и участие трехсот игроков. Дракон убивал всякого, кто находился рядом, с одного удара. Чтобы его победить, нужно было воскреситься и бежать обратно, пока **Sleeper** занят остальными. К тому моменту, когда дракон был повержен, каждый в рейде успел умереть по шесть и более раз.



✓ Пример машины из ролика Never Stay Tuned. Препрокс на заднем фоне и автоматы на столе вклеены с помощью специальных программ.



✓ Создатели мультков любят красочные, притягивающие внимание заставки.

истории из жизни маленького гнома, который делится сокровенным со своим дневником. Машиница The Brothers Tauren повествует о приключениях двух братьев тауренов, постоянно влипающих в разные неприятности. А The 12 Days of Winter's Veil — зажигательная рождественская песенка по мотивам WoW.

тающих предотвратить кровавую войну. Там есть все — дружба, тайна, юмор, сражения, драматическая развязка. На создание фильма продолжительностью сорок минут потребовалось более шести месяцев и помощь тысячи игроков с сервера Dunemaul. Большинство из них сыграли массовку в последней битве Альянса и Орды.

Третья часть Tales of the Past превзошла самые смелые ожидания. По словам автора, **Мартина Фалька**, он тратил на нее по паре часов каждый день на протяжении полутора лет. К съемкам были привлечены профессиональные актеры озвучки, сценарий отточился много месяцев, а видеомонтаж можно назвать произведением искусства. В первые три дня после того, как Tales of the Past 3 появился на WCM, его посмотрели более 300 000 человек, фильм получил самый высокий рейтинг за всю историю сайта.

Главная сложность с такими роликами в том, что игрокам враждующих фракций обычно трудно договориться друг с другом, а любой грубый жест или стычка быстро перерастают в неконтролируемую свалку. Не говоря уже о случайных прохожих, которые, увидев толпу противников, так и лезут в драку, норовя испортить съемку. Обычно координация актеров ведется через TeamSpeak, а для важных сцен — таких, как масштабные побоище — выбирается местечко поукромнее.

Визуальная часть — это лишь часть дела. Режиссеру нужно позаботиться еще и об озвучке. Конечно, можно обойтись простыми титрами, но эффект присутствия будет куда выше, если вождь орков издает настоящий свирельный рок,

а не просто плашку с буквами «Yarr». Если героев в фильме много, одним актером не обойтись.

Не меньшее значение имеет музыка. В Tales of the Past 2 использовалось более двадцати треков, а в третьей части — еще больше.

Другим известным сюжетным фильмом стала трилогия **World of Warcraft: The Movie of Warcraft**. Его создатели устали от занудства рогов на форумах и их требований внести улучшения и продемонстрировали, насколько действительно «слабы» рога. В мультке обильно показан PvP, когда противники практически ничего не могут противопоставить рогам.

В конце рога дерется уже «голишом», держа в руке ржавый кортик, и все равно выходит победителем. Половину фильма составляют забавные диалоги между мудрым варпом и вечно ноющим рогом, которому все не так и которому на очевидных примерах объясняют, почему с его классом все в порядке. Всего за пару месяцев первую часть World of Warcraft сняли более 500 000 человек, о сверхвозможностях рогов заговорило все игровое сообщество, а на горизонте замаячили клоны с названиями в духе **World of Paladincraft**.

Несмотря на то, что сюжетный мультк подразумевает диалоги или просто повествование, существуют исключения. Например, автору видео **Here without** удалось раскрыть печальную историю любви продуманным видеорядом, под песню группы **3 Doors Down**. Причем настолько хорошо, что, несмотря на свою простоту и полное отсутствие слов, мало кто этот мультк оставляет равнодушным.

Machinima

Machinima (машиница) — это отрендеренный короткометражный ролик, в котором для создания картинки используются доступные игровые ресурсы: бэкграунды, уровни, модели персонажей, спрайты, скины, скрипты. То есть автор извлекает все, что ему нужно, из игрового клиента и потом собирает по кусочкам готовый фильм. При этом возможности такого метода значительно шире, чем если просто записывать происходящее в игре. Особенно много машиницим выпустили на основе популярных 3D-шутеров, но приблизительно год назад эта мода добралась и до WoW.

Практически все варкрафтовские машиници выполнены в комедийном жанре. Наиболее известны **Zinwrath: The Movie** и **Illegal Danish: Super Snacks**, завоевавшие множество наград на конкурсах, в том числе на официальном конкурсе **BlizzCon**. По сути, это наборы юмористических скетчей, где высмеиваются отдельные аспекты WoW, поэтому далекие от MMORPG зрители могут просто не понять некоторые шутки. Впрочем, это компенсируется серьезностью подхода. К **Illegal Danish** написали 30-минутный саундтрек, а каждый персонаж тут имеет свой собственный голос.

Нелпозо преуспели в искусстве монтажа азартные игроки. Несколько назумевших машиници были выпущены на Тайване: пародия на голливудские блокбастеры **Azeroth Movie Top 3** и **Thrall Christmas Tree**, история о поисках рождественского дерева для Тралла.

Лучшие такие ролики по качеству не уступают иным мультфильмам. Чего стоит только **Snacky's Journal** — забавные

За последние два года размер WCM-сообщества значительно вырос. Коллекция сайта, начинавшаяся с пары сотен кое-как сделанных клипов, увеличилась до 14 000 мультков общей протяженностью более 3000 часов. На форуме WCM во всю обсуждаются популярные ролики, даются советы начинающим мувимейкерам, идет поиск оригинальных идей. Новые звезды всплывают каждый месяц, авторы самых популярных PvP-мультков становятся примером для подражания. Наверняка скоро начнут появляться фан-клубы сильнейших игроков MMORPG, несколько таких клубов уже есть у гильдии Nihilum.

Создание видеороликов всемерно поддерживается разработчиками и игровыми изданиями. Регулярно проводятся конкурсы, причем не только за рубежом, но и у нас в стране — компания «Бука» в свое время предлагала игрокам сделать видео в **Guild Wars** на песню «Русские идут!». В качестве призов выступили четырехъядерный процессор Intel, видеокарта и двухгигабайтный чип памяти.

Самых талантливых мувимейкеров многие компании приглашают на работу для создания рекламных клипов. На фоне WoW частенькие мультки в других онлайн-играх встречаются довольно редко, даже малопопулярная **Lineage 2** не может похвастаться обилием качественных мультков. Недавно вышел **Age of Conan**, на горизонте маячит **Warhammer Online**, под них уже созданы собственные видеосайты — www.aocmovies.com и www.whmovies.com (создатели те же, что и у warcraftmovies.com). Так что есть шанс, что движение мувимейкеров в этих играх разовьется очень быстро. ■



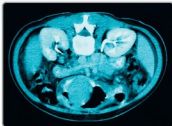
Ещё больше впечатлений

список дел (сентябрь):

- исследовать с друзьями проклятые монастыри
- покрасить домик и отметить уют
- заключить альянс для защиты гильдии
- приобрести друзей помощников
- получить приз за спасение народа
- победить и похитить самого злого злодея



ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ ПО ЧАСТЯМ



Логика, конечно, интересная, но, судя по всему, горе-продавец просто не в курсе, насколько осложняется жизнь человека, потерявшего любой из парных органов. Нагрузка на оставшийся орган возникает такая, что на «долгую и счастливую жизнь» рассчитывать не стоит.

До недавнего времени экспансия **Google** на отечественный интернет-рынок носила, скажем так, экстенсивный харак-

И все же сложившаяся ситуация достаточно закономерна. Google давно подавляет «Бегун», и существовала вероятность, что через несколько лет AdSense обещал бы его безо всяких покупок. А так «Рамблер» вроде бы неплохо заработал и



ЖЖУРНАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ



LIVE JOURNAL™

Вот только опросы, проведенные сразу в нескольких крупных ЖЖ-сообществах, показывают, что пользователи ЖЖ недовольны любым из предложенных вариантов. Интересно, «СУП» и в этот раз сохранит базовые аккаунты в прежнем виде или все же решится на реформы?

В ТЮРЬМУ ЗА СПАМ

В США отношение к спамерам довольно либеральное. Нет, их, конечно, активно отлавливают, но нарушители онлайн-ного спам-сплохия обычно отделяются относительно небольшими штрафами, за решетку их (по примеру Китая) на долгие годы не сажают. Впрочем, бывают и исключения. В ноябре прошлого года к двум годам тюремного заключения был приговорен спамер **Тодд Миллер**, которому удалось при помощи троянов обойти спам-защиту сервиса AOL. А в конце июля этого года полиция наконец удалось поймать и его подельника — **Адама Витале**. Спамер несколько раз не явился по повестке в суд, и за это ему дали целых 2,5 года.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЧЕРВЬ



Интернет-черви — существа крайне пронырливые. Какими только способами не попадают они на наши компьютеры. Некоторые колыхающиеся бестии прогрызают себе дорогу через элэктронную почту, другие маскируются под заархивированные файлы, есть и такие, которые, словно трояны, деантивируются прямо с зараженных веб-страниц.

И вот еще одна модификация червей. В середине июля в Сети появился настоящий червь-меломан: **Worm.Win32.GetCodec.a** заражает MP3-файлы. Причем он не просто встраивает свой код в тело MP3-шинка, а еще и конвертирует его в WMA-формат (расширение при этом остается прежним). При запуске такого файла активируется Internet Explorer, который автоматически открывается на странице со второй частью червя — пользователю предлагается скачать EXE-файл вируса, замаскированный под аудиоклип. То есть все обставлено очень логично: вы запускаете MP3, система говорит, что для проигрывания нужен новый кодек, подключается к интернету и предлагает скачать недостающие файлы. Разумеется, многие скачивают и самостоятельно устанавливали вирус на винчестер, после чего севшая защита компьютера превращается в самое настоящее решето — собранный из двух частей червь открывает для внешнего доступа все доступные порты.

А знаете ли вы, что...



■ Владельцы **odnoklassniki.ru** подали в суд на компанию «КМ-онлайн», которая не так давно изменила название сайта своей социальной сети для одноклассников **classmates.km.ru** на **odnoklassniki.km.ru**. Истинные «одноклассники» требуют 200 000 рублей в качестве возмещения ущерба. Напомним, что в апреле этого года «Одноклассники» уже судились с издательством «Эксмо», которое выпустило книгу «Одноклассники»;



■ Самым распространенным языком в интернете является, разумеется, английский. А дальше выстроилась вот такая очередь: китайский, испанский, японский, французский, немецкий, арабский, португальский, корейский и итальянский. Русского в первой десятке нет;



■ 12 июля этого года в Сиднее от сердечного приступа скончалась самая пожилая блоггерша интернета **Олив Рипли**. Несмотря на свой преклонный возраст (108 лет), она несколько раз в неделю оставляла записи в своем онлайн-дневнике и по несколько раз в день читала и комментировала ленту друзей;



■ Когда речь заходит о компьютерном пиратстве, обычно вспоминают Китай и Россию. Вот только и в других странах ситуация ненамного лучше. Специалисты **Microsoft** недавно провели исследование в Великобритании и выяснили, что пиратским софтом пользуется свыше 50% местной молодежи.

На самом деле все это очень неприятно. Вирусы и раньше маскировались под WMA и MP3, но никогда не умели встраиваться в тело этих файлов. Так что вполне можно было руководствоваться правилом: если антивирус молчит, а файл проигрывается в WinAMP, то он не заражен. Теперь же придется тщательно проверять каждую музыкальную композицию, но и это не гарантирует безопасности — большинство антивирусов до сих пор не может распознать червь-меломана.

ПОИСКОВЫЙ ЗАРАБОТОК

Эволюция онлайн-поисковиков последние несколько лет идет семимильными шагами. В условиях жесткой конкуренции стоит на месте смерти подобно, поэтому каждый выкручивается как может. Кто-то совершенствует движки (**Yahoo!**), кто привлекает пользователей десятками дополнительных сервисов (**Google**), а некоторые банально паразитируют на первых двух, создавая мета-поисковики. Но среди них (сами мета-поисковики ничего не ищут, а лишь выводят результат поиска сразу по нескольким поисковым машинам) борьба идет нешуточная — подобных сервисов сейчас не одна сотня, а кушать хочется всем.

Новый мета-поисковик **Scour.com** (ищет по Google, Yahoo! и MSN) привлекает людей самым простым из известных способов — предлагает заработать. Выбирая из длинной колбасы ссылок релевантные сайты (то есть те, что максимально соответствуют запросу), вы начисляете очки на созданный для вашего аккаунта счет; когда наберется достаточное количество баллов, их можно перевести в доллары и скинуть на свою кредитку. За месяц, занимаясь сортировкой по часу в день, вполне можно заработать \$50-100.

ПОЛНОЕ ЗАПАРОВЛИВАНИЕ



Забавный случай произошел в Сан-Франциско. В конце июня начальник муниципалитета этого города решил избавиться от системного администратора **Терри Чайлдса**, который не справлялся со своими служебными обязанностями. Сисадмину сначала сделали строгий выговор с занесением в личное дело, а потом попросту попросили уволиться по собственному желанию.

Но Терри был явно не согласен с таким решением руководства и решил отомстить. Не так давно в муниципалитете была организована внутренняя сеть **FiberWAN**, в которой хранились различные счета, ордера и финансовые отчеты — в общем, вся важная документация. Чайдс создал учетную запись с правами администратора и сменил в **FiberWAN** все логины и пароли. Когда сотрудники муниципалитета пришли в офис, ни один из них не смог зайти в сеть, работа встала.

Опального админа сначала просто попросили восстановить пароли, потом начали угрожать арестом, а когда и это не помогло, вызвали полицию. Впрочем, даже на допросе Терри не назвал пароли, заявив, что просто забыл его. На момент написания этих строк приглашенные специалисты уже взломали сеть и выудили из нее почти все важные документы, но до нормальной работы **FiberWAN** еще далеко: все идет к тому, что Чайдсу предъявят иск на многие тысячи долларов. ■



БИРЖЕВЫЕ ИГРЫ

Приумножить свой капитал при помощи интернет-технологий можно множеством способов. Мы уже рассказывали о продаже доменов, о том, как превратить домашнюю страничку в полноценную рекламную площадку с неплохим доходом, научились продавать товары в уже существующих веб-магазинах и узнали, как зарабатывать на кликах. Еще один способ легально обогатиться в Сети — интернет-биржи, системы активной рекламы и организация небольших онлайн-магазинов.

Торги на биржах

Один из самых рискованных, но вместе с тем прибыльных способов заработать в онлайне — участвовать в торгах на интернет-биржах. Многие до сих пор думают, что биржи — что-то из области высоких материй, что работают с ними только крупные бизнесмены, а простому пользователю туда лучше не соваться. На самом же деле интернет-биржи уже лет пять как стали доступны всем и зарабатывать на них может и самый обычный пользователь.

Для начала немного теории. Интернет-биржа — это такой профессиональный веб-сервис, он позволяет полностью автоматизировать процесс купли/продажи так называемых нот (ценных бумаг, товаров, валют, каких-либо обязательств) и свести к минимуму возможные риски. Основное отличие биржи от магазина — здесь нет реального товара, который можно «пощупать» сразу же после заключения сделки. Всех участников здесь принято называть трейдерами, а организаторов торгов — маклерами.

Зарегистрировавшись в одном из биржевых сервисов, вы сможете приобретать различные ценные документы, а затем перепродавать их с большой (или небольшой) выгодой для себя. Это первый и самый очевидный способ заработка. Второй — держать все приобретенные акции и периодически получать на свой счет дивиденды, то есть процент по вкладу от общего дохода предприятия или акционерного общества.

Однако не все так радужно. Все дело в том, что ни один из участников системы не застрахован от частичного или полного обесценивания нот. Инструменты, которые сегодня стоят десятки, а то и сотни долларов, через неделю, месяц или год могут упасть в цене до нескольких центов. Чтобы в одночасье не остаться у разбитого корыта, надо покупать как можно меньше акций с низким оборотом: лучше приобрести одну высоликвидную ценную бумагу «Газпрома» или Сбербанка, чем 10 нот никому не известной конторы «Батика Махон».

С теорией разобрались, теперь давайте изучим особенности самых популярных интернет-бирж.

WebMoney Transfer

Кредитная биржа WebMoney Transfer (<http://credit.webmoney.ru/>) позволяет всем пользователям системы WebMoney Transfer зарабатывать деньги на выданных кредитах. Принцип работы сервиса очень прост. Проходите процесс авторизации, перемещаетесь

на закладку Заявки на кредиты, выбираете любого заемщика из представленного на сайте списка и жмете на кнопку **Выбрать** рядом с приглянувшейся записью. Внимательно ознакомьтесь с условиями предоставления кредита и... давите на кнопку **Передать средства для кредита** (разумеется, только в том случае, если вас все устраивает).

По истечении срока кредитования вы получите на свой кошелек все одолженные средства плюс оговоренный процент сверху. Обратите внимание, вам необязательно вносить всю сумму целиком: на бирже WMT можно выдать лишь определенную долю от запрошенной заемщиком суммы. Но тут есть одна тонкость. Если заемщик не сможет набрать искомую сумму целиком к нужному сроку, то заявка на получение кредита будет аннулирована. Своих денег вы в этом случае не потеряете, они просто вернутся к вам на счет, но, конечно, без процентов.

Чтобы обезопасить себя от мошенничества со стороны заемщиков, старайтесь отдавать средства только участникам WebMoney Transfer, которые имеют аттестат не ниже персонального, внимательно анализируйте информацию о претендентах (особенно это касается пунктов **Цель получения кредита** и **Гарантии**). Если выбранный вами пользователь в силу каких-либо обстоятельств не вернет кредит в установленный срок, сервис автоматически заблокирует счет нарушителя (WMLD). Еще один очень важный для простых пользователей факт — комиссия за участие в кредитной программе не взимается.

ZcasherCAPshop

ZcasherCAPshop (www.platinashop.com/buy.php?id_d=1537) — это не сама биржа, а лишь ее скрипты, распространяемые на коммерческой основе. Приобретая движок, вы фактически становитесь владельцем профессиональной веб-службы, на которой интернет-чики могут продавать и покупать кредиты, заработанные у почтового спонсора — скажем, www.rashim.ru или wmonet.info.

Встает резонный вопрос: как на всем этом заработать? Ведь вы сами никаких кредитов не выдаете, а лишь обустроиваете площадку. Комиссия, комиссия и еще раз комиссия. За каждую проводимую сделку вы можете получить небольшую сумму; какую именно — определите только вы, но настоятельно не рекомендуем назначать более 5%, в этом случае на вашу площадку никто просто не придет.

У ZcasherCAPshop очень приятный дизайн, простые настройки, а также высокая степень безопасности (валютам сервис, созданный на основе этих скриптов, практически невозможно). Собственно, это и есть те причины, по которым многие пользуются именно этой биржей, а не WebMoney Transfer, где интерфейс все же более сложен, а регистрация занимает порядочно времени.

Помимо дивидендов от покупок/продаж кредитов, вы можете неплохо заработать на сдаче в аренду рекламных мест на страницах своей веб-службы, благо создатели встроили в движок автоматический

Схема предоставления кредита на онлайн-бирже



модуль продажи банеров. Не бог весть какой доход, но две-три сотни долларов в месяц заработать вполне реально.

Настраивается ZcasherCAPshop предельно просто. Все, что от вас требуется, — скопировать все системные файлы на веб-сервер, сконфигурировать биржу с помощью веб-инсталлятора и изменить ряд параметров движка через панель управления (определить размер комиссии, сменить пароли администратора, активировать прием платежей через службу WebMoney Merchant). Как только выполните эти нехитрые манипуляции, сразу можете приступать к продвижению своей веб-службы в Сети — регистрировать сайт в тематических каталогах, рейтингах и поисковиках, публиковать пресс-релизы на специализированных порталах типа **Press-Release.ru**, обмениваться баннерами... Словом, раскручиваться.

Exchanger

Веб-служба **Exchanger** создана той же командой, что и **WebMoney**, и заточена под встречный обмен WM-валютой, e-gold и **CONTACT**. Все разделы сервиса работают по стандартной биржевой модели — с очередными заявками. Применительно, что **Exchanger** можно использовать не только для приумножения капитала, но и просто для выгодного обмена электронных денег. Давайте разберемся, как происходит обмен валют в **Exchanger**.

Зайдите на сайт www.exchanger.ru и выберите один из доступных видов обмена — к примеру, **wm.exchanger.ru** (взаимный обмен WMZ, WMR, WME, WMU, WMY, WMG). Вас перенаправят на один из подсайтов. Чтобы купить нужную сумму WM, например 50 WMZ, на панели в верхней части странички выберите из раскрывающегося списка **Работать в секции пункт Текущие WM->WM**. Теперь найдите наиболее подходящую заявку из списка и щелкните по ней левой клавишей мыши. Активируется страничка постановки встречной заявки на обмен WM. Уникательно ознакомьтесь с условиями, и нажимайте кнопку **Оплатить заявку**.

Средства будут зачислены на ваш кошелек сразу же после совершения транзакции обмени участниками системы. Если хотите проконтролировать ход обмена, отправляйтесь на страничку <https://wm.exchanger.ru/asp/wmlist3.asp>. При необходимости вы може-

те оставить новую заявку, для этого кликните по гиперссылке **Поставить новую заявку** на панели управления, заполните все поля (направление обмена, объем денежных средств, кошелек, на который будут зачислены титульные знаки WM) и нажмите кнопку **Оплатить заявку**. Как и в случае с кредитной биржей WMT, никакой комиссии тут нет, так что можно безбоязненно экспериментировать.

Forex

Forex.com (www.forex.com/ru) — еще одна заметная интернет-биржа. От других она отличается в первую очередь тем, что здесь ежедневно публикуются профессиональные исследования биржевого рынка, проводятся интерактивные онлайн-семинары для начинающих маклеров, работает круглосуточная поддержка по e-mail и телефону, регулярно появляются графики роста/падения цен на ноты.

Для начинающих очень важно, что в системе разрешено открыть бесплатный демонстрационный счет (прямая ссылка: www.forex.com/ru/forex_demo_account.htm). Сразу после этого можно попробовать свои силы в торгах. По окончании регистрации щелкните по кнопке **Логин** в правом верхнем углу сайта и на страничке безопасного входа выберите нужную торговую площадку, например **ForexTrader.web**, тип счета (в нашем случае — **Демо**), введите свои логин и пароль в одноименные поля из блока **Логин** и щелкните по кнопке **Войти**. Ну а дальше все просто — выбираете наиболее ликвидную валютную пару из списка, например EUR/USD, определяете объем денежных средств, скажем 200 000, и жмете на кнопку **Покупка** или **Продажа**. Если вы все сделали правильно, то увидите, что в верхней части странички появится поле **Статус сделки**, в котором будет отображена информация о проведенной операции.

Для продолжения работы на бирже кликните по кнопке **Продолжить**. Проверить текущее состояние счета можно на вкладке **Маржи** — сумма прописана в блоке **Баланс маржи**. Чтобы быть в курсе событий, не забывайте регулярно просматривать новости, комментарии, аналитические отчеты и информацию о текущих котировках (поле **Котировки** в правом верхнем углу экрана).

Для начинающих на сайте есть специальный справочник юного трейдера (www.forex.com/ru/forex_user_guide.htm) —

пошаговое руководство, как заработать на бирже. Здесь вы найдете массу полезной информации по заключению сделок, использованию профессиональных торговых инструментов (опорные точки, экономический календарь, стратегия дня), управлению ордерами и позициями. Если же желаете познакомиться с основными биржевыми понятиями (маржа, кредитное плечо, котировки), обязательно зайдите в местный словарь (www.forex.com/ru/history_forex.html).

INternet Direct eXchange

Транзакционная система **INternet Direct eXchange** (www.indx.ru) — отличная альтернатива уже рассмотренным сервисам. К тому же, **Direct eXchange** имеет прямой доступ к торгам, а это значит, что для проведения сделок на бирже совсем необязательно прибегать к услугам посредников. Участником **INDX.ru** может стать любой пользователь, зарегистрированный в платёжной системе **WebMoney**, расчеты на бирже также производятся с помощью этой веб-платежки.

В отличие от «Форекса», на **Direct eXchange** торгуют не валютой, а обязательствами по возврату денег или поставке товара, которые оформляются в виде типовых контрактов. Все обязательства подкреплены различными ценными бумагами (акциями, облигациями, векселями) и имуществом (недвижимостью, транспортными средствами, ювелирными изделиями, бытовой техникой).

Основные достоинства этой торговой системы — бесплатная аккредитация новых участников, удобный интерфейс, мгновенное исполнение сделок, практически полное отсутствие сбоев в работе, возможность просмотра подробной статистики обо всех совершенных операциях и состоянии счета. Серьезных недоработок при тестировании выявить не удалось.

Теперь немного о том, как работать с системой. Зарегистрируйтесь на бирже (важная деталь: если вы вдруг потеряете ключ от **WebMoney Keeper**, то лишитесь аккредитации) и перейдите в транзакционную систему **INDX** (для проведения операций вы должны ввести свои паспортные данные). Чтобы купить или продать ценные документы, перейдите по гиперссылке **Операции** (расположенная в самом низу сайта), щелкните левой кнопкой мыши по одному из доступных инструментов, после чего в появившемся окошке щелкните по кнопке **BUY** или **SELL**, дабы купить или продать но-



На **Forex.com** можно попытаться заработать на изменении курса различных валют. Чтобы не потерять много денег, начинать лучше с малого. Скажем, с \$20-30.



Подробный онлайн-магазин можно сделать на движке **Digseller.ru** или **WinShop Premium**.

ты. Прежде чем приступить к торговле на бирже, обязательно изучите правила (www.indxx.ru/Portals/0/docs/procedure.pdf).

Торговые площадки и онлайн-магазины

Среди простых интернетчиков сервис **Digiseller.ru** малоизвестен, а вот веб-мастера с ним прекрасно знакомы. Он позволяет быстро установить на своем сайте магазин цифрового контента: фотографий, стикер-карт, доменных имен, скриптов, электронных книг и много чего еще. На базе **Digiseller.ru** создано огромное количество онлайн-магазинов. Причины популярности просты: очень удобный интерфейс, весь процесс продаж автоматизирован (настройка, загрузка товаров и отправлять заниматься своими делами), большой выбор платежных инструментов, моментальная доставка товара после оплаты, наконец, высокая степень защиты (за весь период существования сервиса не было зафиксировано ни одного взлома).

С недавнего времени у каждого пользователя появилась возможность наладить свой собственный бизнес в интернете с минимальными капиталовложениями — построить полноценный онлайн-магазин цифровых товаров по технологии **Digiseller** и получать 99,5% от каждой сделки (0,5% от назначенной вами цены взимается в качестве платы за использование сервиса). Кстати, никто не мешает распространять уникальные цифровые купоны, распечатать которые и придрать в определенное место (например, парек X на улице Y) можно получить реальный (физический) товар, но тут уже придется договариваться с владельцами магазинов, а это не такое уж простое занятие: нужно убедить их, что вы обеспечите настолько большой приток покупателей, что окупка вам для них будет выгодна.

Чтобы создать новый онлайн-магазин и начать продавать в нем различные товары, выполните следующую цепочку действий. Первым делом откройте счет в платежной системе **WebMoney Transfer**, зарегистрируйтесь на сайте www.digiseller.ru, перейдите в

САР-империя

В поисках быстрого заработка многие интернетчики экспериментируют с десятками различных систем активной рекламы — достаточно примитивных сервисов, которые платят пользователям деньги за клики по сайтам рекламодателей, просмотр оплаченных сообщений, чтение почты и выполнение простейших заданий (как правило, их суть сводится к регистрации на том или ином сайте). Но много ли заработаешь, щелкая по рекламным баннерам? В среднем — от 30 до 70 рублей в месяц. Этих средств едва ли хватит даже на пополнение счета мобильного телефона.

Куда проще построить свою собственную систему активной рекламы, например на основе скрипта **ZmailCasher** (www.zcasher.info), и получать свои комиссионные с каждой проведенной операции. Клики, серфинг, почтовые рассылки, полная автоматизация бухгалтерии, множество дополнительных модулей, биржа кредитов, квалифицированная техническая поддержка, бесплатные обновления, новостная лента, удобная панель управления — вот лишь малая часть достоинств системы.

Чтобы проинсталлировать **ZmailCasher**, достаточно загрузить все файлы на веб-сервер (в корневую папку сайта) с помощью FTP-клиента, установить права доступа на определенные папки и исполняемые файлы и выполнить настройку движка с помощью веб-инсталлятора.

персональную область сайта, используя сгенерированные системой логин и пароль. Заполните все обязательные поля в области **Мои реквизиты** (название организации, ФИО, WM-идентификатор, WMZ-кошелек), после чего переместитесь во вкладку **Товары** и нажмите кнопку **Добавить цифровой товар**. На открывшейся страничке напечатать название цифрового изделия, установите желаемую цену, выберите



наиболее подходящую категорию, в которую хотите поместить товар, и дайте подробное описание. Когда закачаете товар на сервер (здесь он называется складом), кликните по кнопке **Мой магазин** на панели продавца и перейдите в конструктор магазина. Осталось совсем немного. Сформируйте новый список товаров, кликнув по кнопке **Новый список** в области **Списки товаров**. Затем щелкните левой кнопкой мышки по гиперссылке **Список товаров №1**. В появившемся окне выберите из списка **Все товары** запись, которую хотите добавить в ранж

созданную категорию, и нажмите кнопку <. Переместитесь на предпоследнюю страничку, нажмите кнопку **PHP-версия** (если ваш хостинг поддерживает PHP) или **HTML-версия** (для бесплатных хостингов типа **Narod.ru**) для генерации скриптов и загрузите все файлы онлайн-магазина в директорию на сервере.

Заработать при помощи **Digiseller.ru** можно и в том случае, если у вас вообще нет никакого контента на продажу. Достаточно сделать открытую торговую площадку и получить комиссионные за продажи, совершенные другими пользователями (обычно от 5 до 15%). Зайдите в личный кабинет, активировав вкладку **Для агентов** на панели управления и щелкните по кнопке **Товары**. Сформируйте необходимые разделы (кнопка **Новая группа**) и наполните их понравившейся продукцией (кнопка **Добавить**). По окончании сборки нажмите кнопку **PHP-версия** или **HTML-версия** в нижней части сайта. Пример готового агентского магазина вы можете посмотреть по адресу www.gipermarket.eu.

Поддающееся большинством людей испытывает инстинктивный страх, когда речь заходит о продажах чего бы то ни было в интернете. А уж когда продавать нужно какие-то ценные бумаги и векселя... На самом деле ничего сложного в этом нет. Начав с малого — с покупки и продажи нот на сумму не более \$10, наладить свой магазин цифрового контента, а потом, поднабравшись опыта, переходить к более крупным сделкам. ■



В рунете магазины, торгующие 3D-моделями, встречаются очень редко, а вот на Западе на этом делают большие деньги.



ИНТЕРНЕТ-ТВОРЧЕСТВО

РИСУЕМ, АНИМИРУЕМ И МУЗИЦИРУЕМ,
НЕ ВЫХОДЯ ИЗ БРАУЗЕРА

Стоило человеку отложить в сторону вкусный сладкий банан, спуститься с пальмы, научиться балансировать на двух ногах и обзавестись палкой-копалкой, как его душа неумолимо потянулась к прекрасному. Древние романтики с замиранием сердца выводили тростинками на глиняных стенах пещер изображения своих возлюбленных, охотники малевали копытами самые памятные сцены охоты, шаманы лепили из перемешанной с собственными выделениями и кровью глины фигурки богов, женщины налепали своим младенцам насмешливые колыбельные, а какой-нибудь архитектор начала антропогена пытался украсить свое жилище при помощи шишек и сушеных мухоморов.

Подражая мастеру

Наше путешествие мы начнем с сайтов, посвященных изобразительному искусству в том или ином его проявлении. Теоретически, для того, чтобы хорошо рисовать, надо обзавестись графическим планшетом, лет пять помнить пятую точку за партой в изобразительной школе, да еще и талант не помешал бы. Но интернет тем и хорош, что спланирует, уменьшает ощущение собственной бездарности. Картинка, которая на бумаге выглядит как минимум нелепо, в Сети многих может позабавить, спровоцировать бурное обсуждение на форуме, а то и вовсе попасть в какой-нибудь чарт беззастенчивых зарисовок. Даже Пабло Пикассо не раз говорил своим заказчикам: «Я заканчиваю ваш портрет. А теперь постарайтесь быть похожим на него».

Кстати, о Пикассо. С него и начнем. Этот испанский художник (а по совместительству — архитектор, скульптор и керамист) писал в совершенно неповторимом стиле. Легкие небрежные мазки, чередую-

щиеся с четкими, графическими выверенными линиями. Повторить стиль Пабло, несмотря на всю его кажущуюся простоту, с трудом получается даже у лучших современных художников. Вроде бы куда проще — смертному до них? Однако на сайте **Mr. Picasso Head** (www.mrpicassohead.com) можно порисовать портреты в стиле Пикассо, просто собирая их из элементов работ великого мастера. Отдельно носы, рты, губы, глаза, овалы лица и другие элементы. Получился своеобразный фоторобот имени Пикассо на флэше. Что самое приятное, процесс портретирования доставляет настоящее эстетическое удовольствие. Каждую деталь картины можно поворачивать, масштабировать, и все это происходит очень мягко и плавно — столь тщательная проработка детали совершенно не свойственна флэшу, такое обычно бывает в больших графических пакетах типа Photoshop.

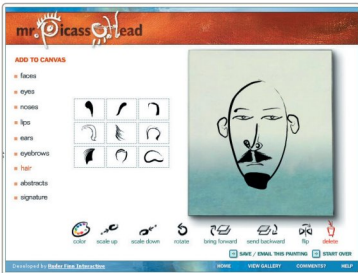
У **Сальвадора Дали** было совершенно иное отношение к изобразительному искусству. Вот его собственные слова, которые

За свой относительно недолгий эволюционный путь человек впитал в себя тягу к творчеству буквально на генетическом уровне. Правильнее будет даже сказать, что именно эта тяга обусловила становление нас как биологического вида. Любый ребенок, едва научившись ползать, уже тянет ручки к кубикам и пытается сложить из них примитивную постройку, став постарше, мажут на листе бумаги каракули цветными карандашами, потом дело доходит до кисти и красок, аппликаций, коллажей и икебан.

Вот только, повзрослев, многие из нас забывают о творчестве, выбирают профессию, руководствуясь зачастую принципом «здесь больше платят», а не «мне нравится этим заниматься». А ведь психологи давно подметили, что нереализованное творческое начало может аукнуться серьезными проблемами. И хорошо, если все закончится лишь маленьким комплексом или кризисом переходного возраста (кстати, если не знаете, то основная его причина именно в том, что человек чувствует, будто не проявил себя), а ведь могут и проблемы со здоровьем начаться. Тахикардия, аритмия, нарушение сна... Это лишь маленький перечень возможных неприятностей.

И почему-то мало кто понимает, что для реализации своего творческого начала совсем не обязательно долго учиться, вполне достаточно просто выйти в интернет. Основной принцип пресловутого веб 2.0 заключается в том, что пользователи должны сами принимать непосредственное участие в создании контента.

На самом деле, творчеством можно назвать очень многое. Даже простое ведение блога или создание домашней странички — это, как ни крути, творчество. Но мы сегодня поговорим о самых ярких, самых наглядных его проявлениях. О рисовании, анимации, архитектуре и музыке. В интернете есть немало сайтов, где можно попробовать себя в роли художника, примерить виртуальный костюм архитектора или возмнить себя композитором. И при этом вам не придется изучать длинные инструкции, тратить месяцы на освоение профессиональных программ или посещать лекции в институте. В Сети творчество может стать необычайно легким, приятным, увлекательным занятием.



Оказывается, рисовать в стиле Пикассо не так уж сложно, если все основные штрихи подготовлены заранее.

идеально точно определяют, что это был за художник: «Когда я пишу картины, то чувствую себя сумасшедшим. Единственное различие между мною и сумасшедшим в том, что я не сумасшедший». Некоторые работы Дали создавал как коллажи. Брал несколько своих отдельных рисунков, наклеивал их на холст, комбинировал, подбирая наиболее удачные комбинации, а затем ставил рядом второй мольберт и перерисовывал коллаж, превращая его в законченное произведение искусства. На сайте <http://800x600.ru/dali> можно попробовать себя в роли великого мастера, прибегнув к той же технике. Из отдельных элементов работ Сальвадора вам предлагается составить свою собственную. Берете, например, тигров с картины «Сон, вызванный полетом пчелы вокруг граната за секунду до пробуждения», помещаете их на полотно «Гиперкубическое тело» и добавляете несколько «мягких» чаш из «Постоянства памяти». Скачав с этого же сайта небольшую программу, можно из собственных коллажей сделать качественный скринсейвер (чтобы он не показывал рекламу сайта, придется раскошелиться на \$5).

Работы американского художника **Джексона Поллока** порадили собой совершенно новое направление изобразительного искусства — абстрактный экспрессионизм. Поначалу его даже не хотели признавать в качестве искусства. Еще бы, любая работа представлял собой какое-то совершенно невообразимое переплетение линий, клякс, хаотично разбросанных по полотну пятен и штрихов. Иногда во всем этом угадывался какой-то портрет или натюрморт, но чаще всего картина — это, как выразился в свое время Кузьма Петров-Водкин, «нагромождение нездорового сознания автора». На сайте www.jacksonpollock.org у вас есть возможность «нагромоздить» свое сознание в самой причудливой форме.

Онлайнный мольберт

Имитация чужой живописи — это хорошо, но пора проявить и свои собственные ху-

дожественные задатки. Начать лучше всего с сайта **Vonces.com** (или как вариант — с японского **Noughts.jp**, он мало чем отличается), это простейший онлайнный аналог **Paint** из Windows. С одной поправкой: здесь более четко сделана имитация карандашных штрихов, а если вы рисуете мышкой, то большинство неровностей сглаживаются, картинка выходит более красивой. Полученное изображение, кстати, можно тут же, не отходя от кассы, отправить по электронной почте.

Imaginationcubed.com по функциям мало чем отличается от **Vonces.com**, но есть в нем одна очень важная мелочь, которая делает его полезным даже профессиональным художникам. Весь процесс рисования записывается в отдельный файл, который хранится на сервере и в любой момент может быть передан другому пользователю. Хотите вы, скажем, объяснить, как рисовать анимированные рожицы своему другу, быстро нарисовали, в файл записали и ссылочку в ICQ кинули. Некоторые таким способом даже развлекаются. Рисуют какую-нибудь страшную каракатицу, в последний момент пишут под ней что-нибудь в духе «а это наш Вася» и этому самому Васе посылают.

Значительно больше возможностей предоставляет сервис <http://flashcards.territory.ru/vec/new.shtml>. Здесь уже есть простейший редактор форм (квадраты, прямоугольники, круги, ломаные линии) и полноценная палитра (как в Photoshop). При необходимости можно отредактировать набранные кисти и выполнить заливку цветом. Еще более продвинутый сервис проживает по адресу www.queeky.com. Тут и сглаживание почти как в **Corel Draw**, и набор кистей, как в ранних версиях Photoshop, и даже возможность совместного рисования с кем-нибудь на одном холсте. Если же есть желание скрестить кисти сразу с несколькими художниками-оппонентами, то лучше всего заглянуть по ссылке <http://web.okaygo.co.uk/apps/scratchpad/flashcom>, здесь на одном экране одновременно могут «творить прекрасное» (в основном неприличные картинки и надписи) до 30 человек. Очень похожий сервис проживает по адресу <http://swarmsketch.com/draw> (здесь одновременно могут рисовать до 40 человек).

Впрочем, 30 человек — далеко не предел, на сайте **Webcanvas.com** масштабы еще больше, ведь это один бесконечный белый лист, на котором любой человек может создать свой рисунок или памятную надпись. Не потерялся в хитросплетении картинок поможет собственная система координат **Webcanvas.com** (как на географических картах), так что свою работу не сложно найти, если предварительно запомнить, где она находится. На данный момент изрисовано несколько километров виртуального полотна, но то ли еще будет.

Очень забавно путешествовать по сайту. В центре плотность рисунков самая высокая, они буквально наслаиваются друг на друга и, судя по всему, модерируются администрацией — по крайней мере, никаких пошлостей и изображений в центре нет. А вот на краях ситуация меняется. Во-первых, картинки здесь нанесены уже не так часто, во-вторых, появляется всякая похабщина. Все как в жизни: центр города поддерживается в чистоте, а на окраине Бугоево и Бирюлово сил у виртуальной мэрии уже не остается.

Самой красивой онлайнной рисовальной оснацией «Яндекс» (<http://icards.yandex.ru/raskrsk.xml>). Все здесь бесплатно и крайне неудобно, даже линии нормально сгладить не получается. Но насколько же красиво! Вы рисуете самой настоящей кисточкой, если необходимо изменить цвет, макаете ее в стеклянные баночки с красками, на изображение можно накладывать анимированные эффекты, а когда работа будет готова, ее можно тут же отправить по почте в качестве открытки. Чуть более функциональный и почти такой же красивый онлайнный мольберт можно найти по адресу <http://artpad.com/artpad/painter>.

А вот самым оригинальным онлайнным холстом является www.odopod.com/sketch/Shell.swf. Этот сервис имитирует рисование сильно разведенной гуашью или тушью по старой шероховатой бумаге. Такие delicate плавные мазки непросто получить даже в **Corel Painter**, а тут это делается одним движением мышки.

Сайт <http://windowseat.ca/viscosity/create.php> поначалу тоже вызывает легкую оторопь. Здесь нельзя рисовать в привычном смысле этого слова. Зато можно пользоваться специальными кистями-линиями, которые самым необычным образом модифицируют исходную картинку (несколько по-



✓ Сальвадор Дали нередко пользовался техникой коллажа. Конечно, до его работ нам далеко, но кое-что интересное сочинять вполне можно.



✓ Картины, выполненные в стиле абстрактного экспрессионизма, выглядят словно кто-то пролил на бумагу несколько ведерок краски. Но рисовать их увлекательно.

лосок разных цветов). Повозившись несколько минут, несложно получить вполне осмысленную и при этом объемную картинку. В общем, словами это не объяснить, надо один раз попробовать. По схожему принципу работает и сайт Qbesq.com, только движения мышки создают не абстрактную картинку, а узор, очень похожий на тот, что можно получить на спиртографе. Если в детстве вы им не пользовались, поясним: спиртограф — это такая хитрая игрушка, в круглое окошко вставляется пластиковое зубчатое колесико с отверстиями, в одно из отверстий прокладывается сержеря ручка или остро заточенный карандаш, вся эта конструкция помещается на бумагу, и колесико при помощи карандаша возится внутри круглого отверстия — в результате получаются очень красивые геометрически правильные узоры.

Граффити можно назвать искусством лишь с некоторой натяжкой. С одной стороны, все атрибуты вроде бы налицо, с другой — настоящее искусство не преследуете законом по статье «вандализм». Но если вас привлекает именно эта форма художественного самовыражения, то совсем необязательно записываться баллончиком с краской и темной ночью отправляться разукрашивать местные заборы и гаражи. Вполне можно обойтись без вредительства. На сайте www.zewall.com в ваше распоряжение отпущен огромный набор поверхностей (от банальной кирпичной стены до потолка нью-йоркской подземки) и специально подобранные для граффити наборы кистей и распылителей. Твори — не чужо. Одно печаль: онлайн-мастерская нормально грузится только в некоторых версиях Internet Explorer (в Opera и Firefox редактор у нас так и не загрузился, какие бы плагины мы ни ставили).

Про человека, обделенного от природы слухом, говорят, что ему медведь на ухо наступил. Тех же, кто от природы совершенно не умеет рисовать, художники обычно называют Венерками Милосскими. В том смысле, что они безрукие. Но даже если вас почему-то окрестили статуей богини любви, не отчаивайтесь. Специально для вас создан сайт www.zefrank.com/scribbler. Просто нарисуйте на онлайн-холсте самое бесполое сочетание линий, точек, клякс и нажмите на кнопку **Start Scribbler**. В переводе с английского scribble значит «каракули», а scribbler — «бумаго-маратель». Но несмотря на название, система делает с вашими каракулями такое, что они превращаются чуть ли не в карандашные наброски профессионального художника. Каждая черточка филигранно обводится, добавляются какие-то мелкие штришки, одновременно рисунку придается объем. И все это в режиме реального времени выводится на экран.

Веселые картинки

Многие в детстве пытались рисовать в школьных тетрадках комиксы. Как правило, получалось ужасно: несмотря на то, что комиксы многие и за искусство-то не считают, для качественной отрисовки нужно быть как минимум художником-графиком. На сайте Strip Generator (<http://stripgenerator.com>) от вас ничего подобного не потребуется. Достаточно создать заготовку, расставить персонажей, сделать «облака речи» (по-ан-

глийски они называются bubbles, это кружочки или квадратики, в них вписываются реплики персонажей), и комикс готов. Мало того, что его можно отослать друзьям по почте, так никто не запрещает вам завестись на сайте блог и регулярно размещать там свои творения. Главное — будьте готовы надолго зависнуть на этих комиксах. Вроде бы нарисовал всего 2-3 стрипа (короткий комикс из 2-4 картинок), а времени ушло больше часа. Чем-то похожим можно заняться и на сайте www.sp-studio.de, где разместились **South Park Studio** — флэш-рисовалка героев мультсериала South Park. Только системы блогов тут нет, так что если захотите сделать комикс, то его придется дорабатывать в Photoshop.

Более-менее одаренных комиксистов должен привлечь сайт www.maineda.net/comicssketch. Никаких заранее заготовленных персонажей и элементов обстановки тут нет, основной сюжет комикса придется рисовать от руки, а вот выбор «облачков», шрифтов и теней для них просто огромен.

Для любителей позабавиться и посмотреть, как это делают другие, создан сайт Sketchcast.com. Здесь можно создать свой собственный скетч-каст. Скетч-каст больше всего похож на презентацию, сделанную в каком-нибудь PowerPoint. Вот только все картинки, комментарии к ним и, если нужно, голосовое сопровождение создаются прямо на сайте. Берете в руки виртуальный карандаш (есть еще несколько видов кистей, аэрограф и заливка), подключаете микрофон — и вперед. Даже если нет желания рисовать, можно получить массу удовольствия, просматривая скетч-касты других людей.

Карикатура как самостоятельный вид искусства оформилась в середине XIX века, но еще долго ютилась по бульварным газеткам и уличным развалам, где открытки с карикатурами и веселыми шаржами можно было купить по копейке за штуку. Потом в США и Европе начали потихоньку появляться профильные юмористические журналы, целиком и полностью состоящие

из карикатур, ну а в СССР этот вид творчества получил широкое распространение в начале 40-х как отличный инструмент идеологической войны с Западом. На самом деле нарисовать качественный шарж даже сложнее, чем обычный портрет. Ведь в портрете вам нужно лишь передать сходство с реальным человеком, а в шарже выявить и в гротескной форме подчеркнуть отдельные черты внешности, свойства характера и даже манеру поведения.

Для начинающих карикатуристов идеально подойдет сайт www.magixl.com — здесь за считанные минуты можно из уже готовых частей собрать карикатурный фоторобот знакомого, друга, родственника или коллеги по работе. Если не хотите рисовать, то подгрузите фотографию и видеоизмените ее (возможностей помногие, чем в Photoshop, но для начинающих шаржистов вполне хватит). А когда совсем устанете, можете поиграть в веселые загадки — вам предлагается шарж на какую-нибудь известную личность, чтобы отгадать, на кого именно.

Искусство оживления

Еще лет двадцать назад мультфильмация была делом профессионалов. Максимум, на что могли рассчитывать обычные люди, — нарисовать на уголках книги человека в различных позах, а затем «прокрутить» анимацию простым перелистыванием страниц. Некоторые умельцы снимали самодельные мультфильмы при помощи фотокamera, но это было уже дорого, да и времени отнимало немалое количество. Потом в домах потихоньку начали появляться компьютеры, а вместе с ними и программы для создания мультфильмов. Одной из первых была **Fantavision**, которая появилась на свет в 1986 году (кстати, именно на ней в 1991 году **Эрик Шайн** сделал легендарную игру **Another World**).

Но настоящий бум любительской анимации начался с появлением в 1995 году



На сайте Strip Generator можно рисовать небольшие комиксы. Кстати, это один из немногих комикс-генераторов, который адекватно отображает кириллицу.

пакета **Macromedia Flash**. Практически любому стало возможно, недели три покопавшись в настройках и менюшках, сделать свой собственный мультфильм. За 13 лет программа сделала колоссальный скачок в развитии (один из самых серьезных скачков произошел после покупки Macromedia компанией **Adobe Systems** — тогда **Macromedia Flash** переименовали в **Adobe Flash**), но до сих пор довольно сложной для неподготовленного человека.

А вот в интернете мультфильмы при помощи технологии Flash (заметьте облегченной и доработанной, но все же) можно создавать буквально за 10-15 минут. Взять, к примеру, сайт **Digital Films** (<http://digitalfilms.com>). Его создатели взяли обычный Adobe Flash, обрезают все «лишние» функции, переписали код и в результате получили простейший конструктор мультфильмов. Выбираете фон, персонажей (при желании можно нарисовать своих), каждому персонажу задаете одну из стандартных анимаций, пишете диалоги — и можно размещать мультфильм на сайте или загружать к себе в блог. Ну а когда поднаберетесь опыта, можно будет доработать получившуюся анимацию в оригинальном Adobe Flash — формат файлов один и тот же.

Куда серьезнее выглядит разработка аниматора **Хуана Карлоса Оспина Гонсалеса** под названием **Flipbook**. На сайте Хуана эта система уже несколько месяцев не работает, поэтому приводим альтернативную ссылку: www.benettonplay.com/toys/flipbookdeluxe/guest.php. По сути своей, Flipbook — это очень простой и понятный инструмент для покэдрового создания мультфильмов. Вы просто рисуете независимые изображения, а система затем объединяет их в красивую и очень плавную (если ваши кадры не сильно отличаются друг от друга) анимацию. Впервые Flipbook был продемонстрирован на **Japan Media Art Festival** в 2006 году и вызвал там настоящий фурор. Простые посетители удивлялись, насколько же просто теперь стало делать мультфильмы, а профессиональные аниматоры негодовали, что теперь весь их хлеб съедят обычные интернетчики, у которых даже художественного образования нет. Кстати, на Flipbook! очень похож еще один проект — <http://flipbook.in>. Сделано все очень качественно, и анимация в итоге получается плавная, вот только разобраться с сервисом приходится интуитивно — он на японском языке.

Зодчие интернета

Имена великих художников знакомы всем: Ван-Гог, Репин, Пикассо, Дали, Гоген — даже школьник-двоечник легко продолжит список еще двумя-тремя десятками фамилий. Мультпликаторы и аниматоры менее известны, но и тут есть фамилии, которые у всех на слуху: Дисней, Татарский, Котеночкин, Норштейн, Кавамото, Миядзаки. А вот людей, внесших значимый вклад в архитектуру, практически никто не знает. Вам что-нибудь говорят такие имена, как Заха Хадид, Норман Фостер, Массимилиано Фуккас? Действительно, когда речь заходит об архитектуре, вспоминают в лучшем случае Константина Церетели (да и тот был не архитектором, а инженером-строителем), потому что он отец Зураба Церетели, и Растрелли, потому что он построил Зимний дворец.

Несмотря на то что архитектура имеет, скажем так, куда большее прикладное значение, чем изобразительное искусство или мультипликация (все-таки в домах мы живем), она находится в тени своих «старших» собратьев. В интернете проектов, позволяющих почувствовать себя архитектором, тоже не очень много, но они есть.

На сайте **City Creator** (www.citycreator.com) можно сделать огромный пиксельный небоскреб или целый город (с дорогами, жителями и автомобилями). Здесь, конечно, нет того размаха, какой бывает в тайкунах (**Theme Park**, **School Tycoon**, **Zoo Tycoon**), но проект и не рассчитан на глубокое погружение. Зашли, за полчаса строите городок что-то новое, вывесили на всеобщее обозрение (и комментирование) — не более того.

Авторы проекта **Distorter** (www.distorter.net) подошли к делу более серьезно. Здесь каждое здание собирается из отдельных кирпичиков, если расположить их неправильно, то постройка может в один прекрасный момент рухнуть, погреш под собой несколько часов кропотливой работы. Но все равно, до профессиональных архитектурных программ вроде **ARCON** или **ArchICAD** этому проекту несравненно далеко.

Еще создавать здания можно при помощи очень интересного сервиса **www.wordseye.com**. По сути, это примитивный 3D-редактор с огромным количеством пререндеренных объектов. Вот только сцены в нем создаются не вручную, а при помощи... обычного текста. То есть вы даете описание объектов, которые хотите видеть на экране, а система сама выстраивает трехмерное изображение. На одну и ту же фразу можно получить совершенно разные картинки. Но будьте готовы, что, несмотря на простоту, ресурсы этот редактор кушает не хуже какого-нибудь **3DS Max** или **Maya**.

Для начинающих аниматоров куда больше подойдет сайт **Kerpoof.com** (точная ссылка — www.kerpoof.com/create). Делать мультфильмы здесь настолько просто, что разберется даже младенец. Вам нужно лишь создать ключевые кадры вашего анимационного кино, все остальное сервис анимации за вас — просчитает анимацию, выберет

наиболее логичные траектории движения персонажей. Останется лишь вписать диалоги и, если нужно, наложить голос. Кстати, здесь же можно рисовать картинки и даже написать собственный рассказ с иллюстрациями по заранее созданному шаблону.

Но это все были сервисы довольно серьезные, на сайте же <http://roxik.com/pictures>



Никаких баллончиков и трафаретов, прятаться от стражей порядка теперь тоже не придется: на Zewall можно рисовать хоть на кирпичной стене, хоть в переходе метро.



City Creator гордо именуется архитектурным симулятором, хотя больше напоминает детский конструктор «Лего».

творится самое настоящее безумие. Здесь можно создавать танцующих персонажей на основе статичной картинки. Делаете небольшой набросок (главное — вписать его в заданную очертанную форму), давите на кнопку **Go!** и наблюдаете, как ваша картинка начинает скакать, приплясывать и выделять самые удивительные па под ритмичную музыку. Тут же расположена галерея с работами других пользователей — там **ТАКОЕ** встречается, что впору придерживать челюсть и как следует фиксировать живот, чтобы не надорвать его от смеха.

Под музыку Вивальди

Фрэнк Заппа, американский композитор и рок-гитарист, руководитель группы **The Mothers of Invention**, однажды сказал, что говорить о музыке — это все равно, что танцевать об архитектуре. И, в общем-то, он прав. Либо вы наделены талантом и творите музыку, либо вы ее слушаете, а это разговору здесь совершенно неуместно.

Но чтобы слушать, особого умения не нужно, а вот творить могут лишь единицы. Но и здесь прогресс не стоит на месте. С появлением программных синтезаторов, микшеров и секвенсоров в музыкальную индустрию пришло огромное количество людей без музыкального образования. И не просто пришло, а даже добилось на этом поприще заметных успехов. Ну а с развитием интернета создавать свою музыку получили возможность и самые обычные люди.

На сайте **www.desktopblues.lichtblau.ch** можно буквально за несколько минут играть неплохую музыкальную композицию в любом музыкальном стиле. Выбираете себе артиста (он определяет стилистику), а дальше просто давите на цветные кнопки, задавая ритм, тембр и некоторые другие атрибуты звучания. Можно сыграть залихватский спид-металл, размеренный блюз, а то и вовсе послушать заунывный хор жителей Марса или бормотание под нос человека в душе.

Более серьезный музыкальный синтезатор проживает на страничке **www.typorganism.com/visualcomposer**. Просто так хорошую музыку из него уже не получишь, возможно, придется даже подучить нотную грамоту. Все мелодии складываются из отдельных нот (раскидываются по клавишам виртуального пианино).

На **Spicemusic.com** проживает уже полупрофессиональный секвенсор. Но поскольку все треки здесь заранее записаны, то можно обойтись и без знания нотной грамоты. Чтобы записать несложную мелодию, понадобится не более получаса. Финальную композицию можно сохранить на винчестер, а затем использовать уже в стандартных программах для музыкального монтажа.

По соотношению качество звучания/простота освоения лидирует сервис **Jamstudio.com**. Набросав на импровизированный гитарный гриф несколько аккордов, задав инструмент (а лучше несколько), темп и громкость воспроизведения, сразу получаете очень приличную мелодию. Даже как-то неприлично — вроде бы ничего не сделал, а звучит так, словно играет неплохой ансамбль.

Значительно больше труда для получения качественных мелодий придется вложить на сайте **Flashmusicgames.com**. Здесь



✓ Между прочим, это тоже импровизированный музыкальный генератор. Девушки мило приплясывают и ойкают, если щелкнуть их курсором мышки; при желании можно наигрывать простенькие мелодии.

собрано несколько десятков онлайн-новых инструментов: можно постучать по барабанам, побрякать на гитаре, превратить клавиатуру в виртуальный синтезатор и даже сыграть в музыкальные крестик-нолики.

Все описанные выше сайты предлагают, скажем так, классические способы записи музыки. Надо либо аккорды набирать, либо ноты, либо каким-либо образом комбинировать звучание инструментов. У создателей сайта **www.65daysofstatic.com/danceparties** подход к музицированию совсем иной. Здесь музыку создают при по-

мощи легких пассивов мышкой. Стоит задать хитрой трехмерной конструкции в центре экрана новый угол и скорость вращения — как из динамиков начнет звучать совершенно новая техно-мелодия.

И уже в качестве шулки рекомендуем вам забежать на сайт **www.oooooouch.com**. Здесь можно составить и даже записать несложную мелодию, тыкая по загорающимся девушкам. Они премило ойкают, и если тыкать ритмично, то вполне можно сыграть «Чижика-пыжика» или «В лесу родилась елочка».



the desktopblues soundgame is from nonegames.com, click on the images above to play some more

desktopblues

all right.
it's your turn.
click on the buttons to play the blues.



now
tabs

radio on off

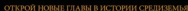
back home
sign the bluesbook

game design by nonegames.com © 2002

✓ Desktop Blues — очень простенький генератор блюзов. Впрочем, на сайте есть разделы, где можно творить в стиле спид-металл, рок и даже в столь необычном музыкальном направлении, как «насытивание в душе во время почесывания мочалкой левой лопатки».

ИСПЫТАЙ САМОЕ УДИВИТЕЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ В СВОЕЙ ЖИЗНИ

ЛУЧШАЯ MMORPG 2007 ГОДА
ПО МНЕНИЮ ЖУРНАЛОВ "РС ИГРЫ",
"НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА"
И ЧИТАТЕЛЕЙ AG.RU



ОСЕНЬ 2008
WWW.LOTRO-RUSSIA.RU

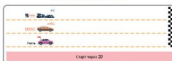
[illegible]

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Печать быстрее мысли

<http://typeracer.ru>

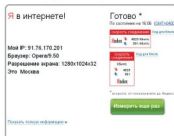


Чтобы печатать со скоростью мысли, нечая сходить на экран и вообще задумываться о том, что нажимаешь на клавиши. И если приобрести базовые навыки десятипальцевого метода печати можно за месяц-полтора, то на закрепление может уйти куда больше времени. И вот тут вам поможет онлайн-игра-тренажер **Type Racer**. Чем быстрее и точнее (без ошибок) вы печатаете выдаваемую компьютером фразу, тем шустрее ваша машина движется к финишу.

На самом деле подобных тренажеров существует множество, но все они офлайн-овые, стимул печатать все быстрее и быстрее — крайне сомнительный. В Type Racer все предельно ясно — сегодня вы печатаете медленнее Сашки из Волгограда и Светы из Москвы, но быстрее Мега-Трупера из Саратова. А через неделю, набравшись опыта, перегоните их всех, но до топ-а (где люди печатают со скоростью 800 знаков в минуту) еще далековато.

Скорость по «Яндексу»

<http://internet.yandex.ru>



Раньше, чтобы измерить скорость интернет-соединения, приходилось либо пользоваться специальным софтом, либо тестировать канал при помощи tjenelovness сервисов вроде <http://speedtest.net>. Теперь все значительно проще. Среди сервисов «Яндекса» появился очень удобный и шустрый спидтестер. Помимо пропускной способности он показывает ваш IP, версию браузера и место выхода на связь (если вы

используете прокси, покажет, где этот прокси находится). Жаль только, что скорость измеряется по отечественным серверам; посмотреть, какая скорость связи с, например, США или Германией, не получится.

По Google Maps с ветерком

<http://geoquake.jp/en/webgame/DrivingSimulatorGM>

После запуска Google Maps число атласов и карт, выпускаемых в мире, сократилось почти на 20%. Людям куда проще посмотреть все на наглядной «фотографической» карте и распечатать ее на принтере, а не разбираться в условных обозначениях классических карт.

Для автомобилистов вообще раздолье. Можно задать пункт отправления, место, куда нужно приехать, и система сама проложит нужный маршрут. Одна проблема — запомнить все повороты и развязки. Кадзуоми Кобаяси (Katsuomi Kobayashi), программист из Японии, написал на флэше простую автомобильную аркаду. Выбираете понравившийся «болид» и отправляетесь на нем в заезд прямо по картам Google. Даже если вы не автомобилист, покататься по своему району очень весело.

Красота иероглифа

<http://ecodazoo.com>



Ecodazoo.com — это такой мини-экологический ресурс, на котором дети могут узнать что-то новое о животном мире. Начинка для большинства интернетчиков совершенно невкусная, а вот обертка... Японцы создали самое настоящее произведение искусства. На 3D-дереве обитают веселые букашки-таракашки, стоит кликнуть на любого из них, открывается книжка-раскладушка с веселыми историями. И все это быстро, без тормозов и загрузки процессора. Практически каждый элемент можно покрутить мышкой, раскрутить. В общем, это надо увидеть и прочувствовать; сразу после того, как сайт появился в Сети, его обсудили, наверное, на всех дизайнерских форумах.

Социальное путешествие

<http://yapiligrim.ru>



Социальные сети плетутся на просторах рунета как зергинги, но в условиях жесткой конкуренции выживают единицы. «**Я пилигрим**» — пока еще далеко не самая популярная (оно и понятно, проект стартовал всего несколько месяцев назад) социальная из посвященных туризму, но, на наш взгляд, очень перспективная. У нее есть отличные задатки, чтобы со временем вырасти в очень серьезный проект. Но уже сейчас здесь можно найти интересные отчеты о путешествиях в самые разные части света, пообщаться с единомышленниками, посмотреть фотографии, сделанные другими участниками.

Книгообмен

www.bookcrossing.ru



Bookcrossing.ru — аналог западного сайта **Bookcrossing.com**. Идея проекта проста и одновременно гениальна. Купили и прочитали книгу? Она вам больше не нужна? Так не загромождайте квартиру, отдайте кому-то еще. Точнее, не просто отдайте, а оставьте на полке в магазине или в каком-нибудь укромном месте на улице, а на сайте сообщите, где книгу можно забрать. Подобная охота на книги, во-первых, отлично мотивирует к чтению (столько искал, как же не прочитать!), во-вторых, само по себе очень увлекательное занятие.

ФЛЭШ

И Г Р Ы



Надежда Недова

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всегда работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скриншоты и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Мастер-пилот

<http://nikielab.com/agileflyer>

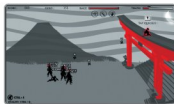


Agile Flyer относится к категории игр, которые при всей своей простоте и, чего уж грех таить, никудышном исполнении умудряются парализовать

бизнес даже самых крупных компаний. Оказывается, пилотировать вертолет будущего крайне сложно. Особенно когда он намертво связан с курсором мышки (никакого ускорения или инерции не предусмотрено). Кооснулись край игрового поля или другого летающего аппарата — проигрели. Нужно иметь глазомер орла, реакцию кобры и терпение ангела, чтобы продержаться хотя бы двадцать секунд. Но ведь кому-то удается летать более двух минут!

Самурайское безумие

www.kongregate.com/games/Andvaritypin/g-ninja-hunter



Typing Ninja Hunter — очень необычный сплав из аркады, клавиатурного тренажера и, что уж совсем ни в какие рамки не вписывается, ролевой игры. Врагов здесь рубит мечом наотмашь, но чтобы он развалился на несколько частей, надо не давить на клавиши управления, а печатать «имена» противников, которые высвечиваются у них над головами. Сражения с боссами проходят по похожему принципу, только слов придется набирать больше.

Чем больше противников вы отправите на тот свет, тем больше у вас будет энергии для суперприемов. Как только красная полоска доходит до максимума, вы нажимае-

те на одну из цифровых клавиш, и герой буквально исчезает в вихре ударов.

Кстати, отличное дополнение к сайту Typeracer.ru (о нем читайте в самом начале раздела).

Пиратские разборки

www.nitrome.com/games/mutiny



После того как серия Worms перебралась в полноценное 3D, она растеряла немало поклонников (приобрела, правда, больше), которые не оценили всех прелестей трехмерного пространства. Им приходится либо играть в старых «Червей», либо осваивать другие игры — например, Gunbomber (www.gunbomber.com). Но, оказывается, есть прекрасные заменители Worms и на флэше. Mutiny — одна из таких игр, но, в отличие от других клонов, ей удалось сохранить самобытность, свой собственный стиль.

Пиксельная графика, ритмичные музыкальные композиции, огромное количество оружия и необычная система управления (персонажи здесь перемещаются длинными параболическими прыжками, а не при помощи курсорных стрелок) сделали свое дело — оторваться от игры просто невозможно. К тому же обязательно сразитесь с компьютерным противником, никто не мешает пригласить приятеля сразиться за одной клавиатурой.

Агрессивные папуасы

www.miniclip.com/games/tribe/en



Стрельба из лука для человека не подготовленного — занятие не особенно интересное. Попасть в мишень все равно не получается, тетива сильно режет пальцы, а древо так и норовит засветить по лбу. Но если лук попадет в руки папуаса, стрельба превращается в самое настоящее шоу. То чернокотлый абориген стреляет себе в ногу, то попадает в

кокосовый орех на пальце, и тот больно ударит его по голове. Но даже если стрела пущена в верном направлении (попасть нужно в такого же, как вы, папуаса), это еще ничего не значит: ее может сдуть ветер, она может попасть в тотемный столб, а то и вовсе увиснуть за горизонтом.

Флэш-ragdoll

www.andkon.com/arcade/puzzle/ragdollcannon



Флэш-технология, создававшаяся исключительно для плоской векторной анимации, потихоньку взрослеет и обрывает 3D-элементами. В комбинации с Shockwave на ней уже можно создавать полностью трехмерные игры, но и без всяких добавок флэш на многое способен. Например, на нем можно программировать полноценную ragdoll-анимацию. Вот только здесь ее используют не для создания реалистичной модели движения персонажей или еще каких-то серьезных вещей, а для чистой воды фана.

В игре Ragdoll Cannon вам необходимо стрелять куклами по мишеням. Хаотично размещающиеся ручками и ножками заготовки норовят попасть куда угодно, только не в матрасик с надписью Exit: они отскакивают от стен, ползают на арматуре, проваливаются в ямы, раскатываются своими телами кирпичные блоки, но с 99%-ной вероятностью пролетают мимо. Впрочем, здесь важен не столько результат, сколько сам процесс.

Охотник за привидениями

www.2dplay.com/peter-paranormal/peter-paranormal-play.htm



Peter Paranormal — необычная интерпретация «Охотников за привидениями». В темных комнатах нужно вылавливать лучом фонарика занимающихся своими делами монстров и поджаривать их пламенной пушкой. По мере прохождения привидения становятся все агрессивнее и начинают атаковать из темноты.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

После дебюта четвертой редакции, который ознаменовался одновременно выпуском трех базовых книг правил, новая версия D&D пополнилась полностью переработанным сеттингом *Forgotten Realms*, внутренняя хронология которой продвинулась еще на несколько лет вперед по сравнению с предыдущим изданием. 288-страничный *Forgotten Realms Campaign Guide* («Путеводитель за Забытым королевством») предлагается за \$40, снабжен абсолютно новым текстом и иллюстрациями рядом, а на обложке впервые красуется самый популярный персонаж этого мира — темный эльф Дирт. Изменилась и концепция: здесь собрано все, что может потребоваться для кампании в Забытых королевствах мастеру игры (описание земель, монстры, NPC и большой детализированный город). А вот информация для игроков (дополнения к правилам создания персонажей) появится в другой книге, *Forgotten Realms Player's Guide*, которая ожидается осенью.

Приключенческий модуль *Pyramid of Shadows* («Пирамида теней»), имеющий индекс «НЗ», завершает трилогию Н-модулей — теперь персонажи достигнут до десятого уровня опыта. Модуль посвящен путешествию по заброшенному городу, поглощенному дремучим лесом. Стоит книга \$25, в ней 96 страниц. Уже в следующем месяце будет запущена новая серия модулей под литерой «F». Одновременно с этими книгами был выпущен *Dungeon Master's Screen* для новой редакции правил. В этот раз производитель пожаловал: в комплект не входит ничего, кроме самой «шторки», которая отделяет мастера от игроков и содержит часто употребляемые таблицы. Карточная «шторка» обойдется в \$10.



Звезда

Знаменитая звезда прошлого года, известная своими сборными моделями техники и настольными играми, выпустила две интересных локализации зарубежных стратегий.

Во-первых, это семейная карточная игра «Хеллоуин» о привидениях, вампирах и других героях одноименного праздника. «Звезда» рекомендует ее для 3-5 игроков в возрасте от десяти лет и старше.

Вторая стратегия, тоже в оригинале, немецкого происхождения и называется «Львиное сердце». Она посвящена не рыцарским сражениям, как можно подумать, а строительству крепостей и межеванию земли. Главная цель в партии — отхватить себе надел побольше. Интересно, что игру разработал знаменитый Клаус Тойбер, создатель культовых «Колонизаторов» (*The Settlers of Catan*). «Львиное сердце» рассчитано на 2-4 игроков.

Помимо этого, «Звезда» намерена возродить популярную линейку фантазийных военно-тактических игр с миниатюрами «Кольцо власти». Первые два релиза будут представлять собой самостоятельные коробки с самостоятельными сценариями-варгеймы, в основе которых упрощенные правила игры и сборные миниатюры воинов и монстров, уже известные коллекционерам. «Охота на тролля» скоро ожидается в магазинах.



Magic: The Gathering

По сравнению с июнем в июле произошло множество событий, связанных с Magic: The Gathering. Первым крупным турниром стал Гран-при Мадрида (Испания), проходивший в формате Shadowmoor-Eventide Limited. Примечательно, что это было первое крупное мероприятие с участием сета Eventide, прохо-

дившее одновременно с релизами. Как это в последнее время случается на европейских Гран-при, собралось около полутора тысяч участников. По итогам двух дней напряженной борьбы определились восьмерка лучших, и в ней не оказалось ни одного знакомого широкой публике игрока. Победителем стал Лассе Норгаард, собравший черно-красную колоду. В финале ему противостоял Даниэль-Мартин Бермехо с сине-красной колодой. Из отечественного десанта до призов, к сожалению, так никто и не добрался.

В начале августа в японском городе Кобе прошел еще один Гран-при, на этот раз в формате Lowryn-Shadowmoor Block Constructed. Самым известным участником топа был Цуйси Икеда, игравший красными «Шаманами», но дальше четвертьфинала ему не удалось пробиться. В финале столкнулись «Фей» под управлением Кэити Такахаши и «Доран» Такаюки Такаки. Победил «Фей».

Помимо Гран-при месяц был богат и на национальные чемпионаты. Первыми отыгрались австралийцы, еще 19-20 июля, без участия сета Eventide. Чемпионский титул завоевал Аврон Никастри и его «Лебеди». В финале его встретил Брендон Лай с черно-красными «Токенами».

В первые выходные августа прошло целых четыре чемпионата — французский, американский, канадский и итальянский. Во Франции Кристоф Пейрольер завоевал первое место моно-красной колодой. В финале с ним сразился Оливье Руэль и его Ramp-Toast. На турнире также засветился Пьер Малербо, полавший в топ-4. У американцев победа тоже досталась моно-красной колоде, которой управлял Майкл Джейкоб. Финалист Сэм Блэк не смог одолеть его своими «Эльфами». В четвертьфинале выбыл Марк Херберхольц, а на третьем месте турнир закончил Пол Чен. В Италии Вильям Кавальери и его модифицированный вариант черно-красных «Токенов» одолев в финале «Фей», которым командовал Филиппо Краттер. В Канаде Дэн Лантье и его Greater Lark убедительно доказали свою способность бороться с теми самыми моно-красными под управлением Стивена Вульфена. И, заметьте, это только начало августа! Как всегда, колоды с этих турниров ищите на диске журнала.

В Magic Online намечившийся было прогресс забухсовал. Новые сеты исправно выходят, даже слегка опережая график, а вот с остальными проблемами. Программа не хочет дружить с Windows Vista, регулярно выявляются незначительные, но весьма досаждающие баги общего характера, так и не запущены Лиги и set redemption, паршиво работает торговля. В связи с этим существенно уменьшилось число игроков, что сказало также и на вторичном рынке. Поэтому если вам надо готовиться к национальному чемпионату, придется потерпеть. Ну а если просто хочется сыграть пару-тройку драфтов, сначала стоит проверить локальные клубы и живое, несетевое MTG.



vnccomp@igromania.ru

Magic: Блок Shadowmoor-Eventide The Gathering

Жанр: коллекционная карточная игра ■ Производители: Wizards of the Coast
Сайт: magicthegathering.com ■ Количество игроков: 2 (в некоторых форматах 4 и больше)
Длительность партии: от 10 мин ■ Язык игры: русский, английский

В этом сезоне разработчики «Магии» поставили на нас с вами очередную эксперимент. Вместо того чтобы, как всегда, выпустить один блок из трех сетов, они преподнесли целых два блока. Правда, всего по два сета в каждом. Первым из них был «Лорвин» (сеты «Лорвин» и «Рассвет»), а вторым — «Шэдоумур» (сеты «Шэдоумур» и «Сумерки»). И если про «Лорвин» все уже известно, то «Шэдоумур» для многих — неисследованная территория.

Начнем со статистики. В сете «Шэдоумур» 301 карта: 121 обычная, 80 необычных, 80 редких и 20 базовых земель. Сегодня это стандартное распределение для больших сетов. А вот в «Сумерках» по 60 обычных, необычных и редких карт — это и по общему количеству карт, и по их распределению — не самый типичный ход. В последний раз такое наблюдалось в «Взгляде в будущее». Основной темой блока можно считать гибридные заклинания. При этом в «Шэдоумуре» таких карт 120, а в «Сумерках» — 85!

Новых механик тоже хватает, в «Шэдоумуре» их четыре: обновленная гибридная стоимость, заговор, упорство и увядание. Кроме того, появился новый символ — разворот (untap). «Сумерки» и здесь отличились, не

продолжив целиком линию «Шэдоумура». В них нет ни одного заклинания с заговором. Да и своих новых механик всего одна — возвращение. Гибридные мана-символы, известные еще со времен «Равники», здесь работают так же — цветную ману-стоимость можно оплачивать любым сочетанием маны из двух указанных на карте цветов. Вдобавок есть гибридная стоимость, где вместо второго цвета стоит цифра «2». Это значит, что можно заплатить вместо указанной маны две любых.

Заговор — это механика, позволяющая за поворот двух существ, чьи цвета пересекаются с цветами заклинания, скопировать его еще раз. Но только один, не больше.

Существо с упорством, появившееся на кладбище без счетчиков -1/-1, возвращается в игру, и на него эти счетчики ставятся. Если в дальнейшем удастся этот счетчик как-то снять, существо снова вернется в игру (при условии попадания на кладбище).

Увядание — замещающая способность, наносящая вред по существам в виде счетчиков -1/-1. Помните, что после того, как вред будет отправлен в стек, он уже в любом случае придет в виде этих самых каунтеров, даже если убить существо, которое его нанесло!

Символ разворота обычно указан в стоимости способностей существ. Для их активации существо должно быть предварительно повернуто (как стоимость какой-либо способности или отправившись в атаку). Нельзя развернуть не повернутое существо в качестве стоимости и нельзя использовать эту способность в первый ход существа.

Единственная новая механика «Сумерек», возвращение, позволяет играть заклинание с кладбища, если выплатить его полную стоимость и сбросить землю с руки. Очень полезная вещь, особенно в Limited-формате, если необходимо утилизировать лишние земли.

Limited-формат на одном «Шэдоумуре» был довольно традиционным, поскольку гибридные заклинания жили в соседних цветах. С приходом «Сумерек» жизнь усложнилась, так как все гибриды живут в цветах-противоположностях. И если в Sealed Deck это не вызывает особых сложностей, то Booster Draft стал напоминать времена полных блоков «Равники» или Invasion. Несмотря на то, что собирать все равно придется два цвета (порой с краплением третьего), выбрать их становится труднее. Особенно человеку неподготовленному.

А вот с Constructed-форматом дела обстоят совсем непросты. Во-первых, есть Lowyn-Shadowmoor Block Constructed, который играется на всех четырех сетах. Учитывая обилие карт и внутренней синергии, по количеству различных комбинаций этот формат будет своих предшественников и приближается к Standard Constructed. В последнем же сейчас столько различных сетов (девять), что нельзя выделить какие-то один-два, оказавшие на формат кардинальное влияние. И уж точно это не «Шэдоумур» с «Сумерками»! Что уж говорить про Extended-формат, в котором все еще применимы блоки «Равника», Odyssey и Invasion.

Более подробно об этих форматах вы сможете прочитать на диске журнала, где также лежат и топовые колоды с разнообразных Limited- и Constructed-турниров последних месяцев.

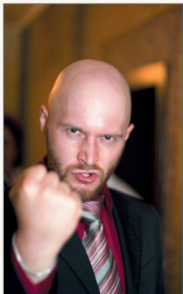
Геймплей	★★★★★★ (9)
Игровой мир	★★★★★★ (9)
Художественный дизайн	★★★★★★ (9)
Качество изготовления	★★★★★★ (10)
Оригинальность	★★★★★★ (7)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★ 9

— Антон Курин



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. Dungeons & Dragons 4.0. Выдержки из нового издания сеттинга «Забывшие королевства».
2. Dungeons & Dragons 3.5. Официальное приложение Rescue at Riverhoar.
3. Halo ActionClix. Военно-тактическая игра во вселенной Halo.
4. Traveller RPG. Спецподборка по новой редакции популярной ролевой игры в научно-фантастическом антураже.
5. Tribune. Новая политико-дипломатическая коробочная стратегия.
6. Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшего колоды мира, полные официальные правила.

**СТАРПОМ МАКАРЕНКО**

Пока Солнце несет по эклиптике, Земля накручивает круги вокруг собственной оси, в далеких галактиках гаснут звезды, а черные дыры засасывают пролетающие мимо метеориты и кометы, мы тут в редакции «Игромании» заняты куда более приземленными вещами. Развалившись в креслах и включив релаксирующую музыку, мы читаем ваши письма, напрягаем хорошо натренированные извилины и выдаем остроумные ответы.

Кстати, о письмах. Обратите внимание на врезку «Правила написания писем в «Почту», в ней произошли небольшие изменения. Теперь все заголовки писем, которые мы отправляете на наш e-mail, нужно начинать со слова «Игромания». Дальше ставите слэш или тире и пишете уже название самой темы. К маньям величия новосоздание никакого отношения не имеет. Просто мы тут провели инвентаризацию и ужаснулись тому, сколько ваших посланий гибнет в пасти спам-ботов и хитроумных фильтров. Особенно это касается рассказов и картинок.

СВЕТАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Вечно Старпом вместо радостного приветствия начинает сыпать конструктивом. Давайте лучше о приятном. Лето в этот раз пролетело как-то незаметно (не иначе погода виновата), но надеюсь, отдохнуть успели все, потому что в самом ближайшем будущем нас ждет самое настоящее несчастье: цунами из хитов и простых хороших игр. Так что если еще не успели, срочно проводите апгрейды или хотя бы разгоняйте имеющееся железо до максимума и принимайте низкий старт.

ПИСЬМО НОМЕРА**ЭПИСТОЛЯРНОЕ СКВЕРНОСЛОВИЕ**

Здоровеньки булы, я читаю ваш журнал с апрельского номера этого года, и вот что меня сильно заинтересовало. «Игромания» — издание уже далеко не молодое,



вы явно повидали все на своем творческом пути: падения и взлеты, успех и разочарование... А часто ли вам приходят ругательные и оскорбительные письма? Как вы на них реагируете? Если вас не затруднит, то парочку цитат дайте.

С уважением, Алексей ФИЗ Зацепин (г. Макеево)

**СВЕТАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СВОРЧИВАЛА УШИ В ТРУБОЧКУ)**

Ой-ой-ой, не надо о грустном. К сожалению, подобные письма иногда приходят, а уж запомнятся они и вовсе надолго. Их можно разделить на несколько разновидностей.

1. «Конструктивная» критика. Человек, иногда очень хорошо разбирающийся в конкретной игре (это так, для примера; может быть, не в игре, а в софте, железе или в чем-то еще), берет какую-нибудь статью из прошлого выпуска «Игромании» и разбирает ее по косточкам. То ему не так, это не эдак, здесь оценку незаслуженно занизили (200 причин, почему мы неправы, прилагается), тут рейтинг перекурили (и вот 201 повод, почему надо было ниже ставить).

Что самое забавное, случается, что на одну и ту же статью приходит несколько таких вот «конструктивных» разборов, и каждый автор вроде бы все так логично обосновывает, доводы приводит. Вот только мнения высказываются прямо противоположные. Один с пеной у рта и при этом очень умно доказывает, что, допустим, ставить игре надо было на два балла выше, а другой столь же рьяно утверждает, что, наоборот, ниже.

С такими письмами мы давно смирились. Мы отлично понимаем, что по одному и тому же вопросу мнений может быть бесконечно много и всегда найдутся люди, которых мнение конкретного автора или журнала в целом не устраивает. Сделать тут ничего нельзя, это просто данность.

2. Критика оголтелая. А вот эта группа писем меня лично очень огорчает. Авторы таких посланий обычно вообще не приводят никаких доводов, просто сыплют обвинениями,

что раньше журнал был лучше, потом начал загибаться, а теперь и вовсе разваливается на подгнившие составляющие. С чего вдруг у людей возникают такие мысли, сказать сложно. Нескольким раз лично пыталась узнать (писала письма, уточняла), но мне так ничего вразумительного и не сказали. Наверное, это просто такой взгляд на мир: обязательно надо найти что-то плохое, а если плохое просто так не находится, то хорошее объявляется плохим, потому что идеал недостижим в принципе.

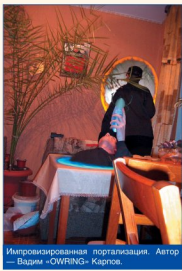
3. Брань обыкновенная. Ну и конечно, иногда приходят послания просто с оскорблениями в адрес конкретных авторов или редакторов. Здесь как-то даже обижаться бессмысленно, потому что понятно, что взрослый (я имею в виду не физический, а психологический возраст) человек такого никогда бы не написал.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНОВ
(МАТЮГАЛСЯ В ПРЯМОМ ЗФЕИ)**

Да, есть такое дело. Кстати, Свет, ты совсем забыла рассказать, что мы с каждой категорией писем делаем. Ну, с третьим вариантом все понятно — такие письма либо игнорируем, либо отправляем автору какую-нибудь веселую жизнеутверждающую картинку в духе «Никогда не сдавайся».

Огостелую критику я лично иногда распечатываю и вешаю на стену — в назидание всей редакции, какие мы на самом деле ужасные. Осознание собственной кошмарности — оно, знаете ли, дорого стоит. Так что с основной задачей древних викингнов — вселить ужас во врага одним своим видом — худо-бедно справляемся.

А вот «конструктивная» критика при всей своей однобокости приносит немало пользы. Такие письма зачастую рассылаются авторам или редакторам и внимательно изучаются. Выясняется, что вот на этот вопрос существует еще и вот такой взгляд, возможна и такая позиция, а вот здесь можно было бы зайти с такой стороны. Так что, несмотря на кавычки, «конструктив» отлично работает — при желании и из него можно выжать немало полезного.



Импровизированная порталлизация. Автор — Вадим «OWRING» Карпов.



На конкретные примеры уйдет очень много места, но если быть совсем уж кратким, вот некие усредненные варианты:

1. «Конструктивная» критика. Здравствуйте, играманьяки. До недавнего времени я был вашим преданным читателем, покупал журнал на протяжении всей своей жизни, но в прошлом номере вы напечатали обзор игры «Приключение тушканчика Анатолия», и я понял, что вы ничего не понимаете в играх. За графику «Анатолию» вы поставили всего 5 баллов, а ведь картинка там заслуживает целой шестерки. Вы только посмотрите, как переливаются блики солнца на пушистой шерстке Анатолия! А если воспользоваться микроскопом, можно увидеть, что на каждый волосок наложена объемная текстура с картой высот. Я понимаю, что похожая технология уже была использована в игре «Злоключения гусеницы Ефросиньи», но там и шерсти было меньше (да и не шерсть это была, а хитиновые волоски), и блики переливались не так переливчато.

А что вы написали про анимацию? Позор вам! Вы пишете, что она недостаточно плавная. Да вы же видели неплавную анимацию?! Вот в игре «Жидкий скорострел-3» неплавная, а в «Тушканчике Анатолии» просто наиплавнейшая. Там же 50 fps, вы что, не считали? Это при помощи специальной программы можно сделать. Посчитайте и доложите, а авторы выгоните, я давно его подозревал, даже тогда, когда он шикарный обзор по симулятору «Бескрылые ложки-2» написал. В общем, я в вас разочаровался и больше покупать не буду.

2. Критика оголтелая. Скажите, как можно столько лет подряд делать такой глупый журнал? Вы же не статьи пишете, а сочитесь гнилой литературной сукуницей изо всех возможных щелей. А если не получается из возможных, создаете невозможные и сочитесь из них. Тот бред сивой кобылы, который вы несете на страницах вашего издания, совершенно невозможно читать, поэтому я его никогда не читал и впредь не собираюсь.

Вы сами-то смотрели то, что предлагаете прочитать другим? Так прочитайте, узнаете много нового. Или не узнаете, потому что узнавать нечего! Мой вам совет, берите пример с газеты «Веселые барбитурашки», вот уж где «высокие штили», тонкие материи и сермяжная

правда современности. Горите вы там все синим пламенем до дрожи коленей и звона в плуки!

Кстати, буду рад, если вы опубликуете мое письмо в журнале. А если не опубликуете, то этим лишним раз докажете, что мнение ваших самых преданных читателей вам по барабану, главное для вас — заработать на нас побольше денег. Прощайте, узкоблбные гамадрилы, счастливо вам изойти слонной в вашем виртуальном виварии.

3. Брань обыкновенная. Хайлюшки. Пил-пилиил-пи-ииииииииииииил-п-ииииииии-п! К тому же... пи-иииил-пи-ииииииииииил-пи-п! Помимо этого вы еще пи-иииил-пи-п-п-п! С наилучшими пожеланиями, не ваш Пи-и-ип.

ПИСЬМО №1

РЕДАКЦИОННОЕ ПОРНО

Вопрос, конечно, неприличный, но все-таки: у вас в редакции кто-нибудь увлекается порно-играми?

Дима Василевич



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

(РЯЗЬКАВЛА ВИРТУАЛЬНЫМ БЮСТОМ)

Только тс-с-с! Страшно сказать, но наш игровой отдел отслеживает все новинки трехмерных эротических игр, покупает даже новые версии XXX-хитов прошлого (там пачки с дополнительными возможностями и обновленной графикой зачастую денег стоят). Бывает, взгляну к ним в комнату, а у одного на компьютере 3D Sex Villa запущена, у другого Sexy Beach, а Старпом вообще что-то там такое с Dream Stripper авторежет.

Заинтриговала? Я сначала тоже была шокирована, но потом все пряснилось. Дело в том, что именно в этих играх как ни в каких других развито сплайновое моделирование. Перед разработчиками стоит очень сложная задача — реалистично показать обнаженное тело, — а это очень трудно. Вот они и выкручиваются всеми мыслимыми и немислимыми способами. Но если вы хотя бы раз видели

РЕКЛАМА

SMART ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

STAR CRAFT

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Впервые на русском языке!
180 пластиковых фигурок!
Интуитивные правила!

Лучший подарок для себя и друзей!
Спрашивайте в магазинах вашего города.

000 «Смарт», 129085, Москва, пр-т Мира, д. 101,
тел.: 8 (499) 408-59-83, www.hobbygames.ru;
000 «Мир Фэнтези», 8 (495) 721-3248;
000 «Алегрис», 8 (495) 707-66-84



ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда действительно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите ниже следующие тексты.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «Игромания» и соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, за подозрительность, что это спам или вирус. В частности, спотрошено удаляющих письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания: Мне надо кое-что компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания: Игры и их влияние на психику».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству

наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шувальца осминога с планеты Шеллезна значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться.

ВОПРОСЫ ПО SMS. Вопросы нам можно

присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатается слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

тяться в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Игромания: Рассказ читателя».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «Игромания/Картинка».

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводки: <http://forum.igromania.ru>.

одну из таких игр, то знаете, как достоверно там выглядят красотки и их партнеры (про отдельные части их тел я вообще молчу).

Так вот, наши игровые гении регулярно перетаскивают кожу и некоторые части моделей в другие, совсем не эротические, игры. Не так давно я видела, как в TES 4: Oblivion у них бегал матерый воин-NPC с огромной, уж простите, женской грудью. А через некоторое время грудь пропала, зато сама моделька рыцаря стала выглядеть просто нереально красиво. Оказывается, кто-то из ребят умудрился перетаскивать сплайновой каркас модели (наденьте, я все правильными словами называю?) из 3D Sex Villains в Oblivion. Игра стала жутко тормозить, но насколько же здорово выглядела модель!

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПОДПЛАВЫВАЛ В ЗАМОЧНУЮ СКАКИНУ)

Свет, в терминах ты опять запуталась, но суть передала верно. Эротические и порно-игры — это самые настоящие шедевры NURBS-моделирования. Кстати, идея отслеживать такого рода проекты мы не сами придумали, а позаимствовали у разработчиков. Еще лет шесть назад я прочитал в блоге одного создателя классических квестов, что для улучшения внешнего вида моделей в своем детище он использует технологии из XXX-игр. Поспрашивал у других девелоперов — оказалось, это довольно распространенная практика.

Если бы современный уровень развития железа позволял делать во всех играх такие же модели, как в эротических, пресловутая фотореалистичность уже была бы достигнута. Но пока, увы, не получается — в XXX-играх на экране редко присутствует более двух персонажей одновременно, а в каком-нибудь экшене их за раз может высылать несколько сотен, ни один процессор и видеокарта не справятся.

ПИСЬМО №2

ПЮШЕВАЯ ОРФОГРАФИЯ

Привет, Старпом и Светлана (прямо почтовый отдел СС получается). Немедленно признавайтесь, что вы делаете с письмами, которые вполне могут быть опубликованы в «Почте», но автор плохо знает русский язык и не удостоился проверить свой опус по орфографическому словарю? Вы такие письма с арфаграфическими апшиками правите и публикуете, сразу удаляете или просите переписать?

Ну и вдобавок еще один маленький вопрос. Не было ли у несчастных мягких игрушек, которых Алексей мучает чуть ли не на каждой фотографии, приступов старпомобии? То Пикачу подпадет под раздачу, то зайцу не повезет с операцией по наращиванию ушей... Я уже боюсь за пюшевую фауну.

AzzzMYT

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (КОМКА ПИСЬМА И БРОСАЛ ИХ В МУСОРНОЕ ВЕДРО)

Спешу успокоить, пюшевая фауна и текстильная флора чувствуют себя отлично, даже садомазо-наклонностей ни у кого не наблюдается, фобиями животинки не страдают.

Что касается писем, с ними всегда по-разному. Если письмо перегружено грамматическими, орфографическими и стилистическими ошибками, то уж извините, такое даже читать неприятно. Светлана обычно придирается сквозь тернии безграмотности и, если находит глубокий смысл, даже исправляет все это безобразие во благо истины в журнале. А я, случается, что и на кнопку Delete нажимаю, прочитав всего две-три строки и не найдя в них чего-то раззадогого.

Одно дело — исправить две-три ошибки, они почти в любом письме найдутся. И совсем

другое — полностью перепопачивать текст, вычитая из него лингвистический навоз ведрами. Так что пишите грамотно, и проблем не будет.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАЦЕВА (РАССТАВЛЯЛА ЗАПЯТЫЕ И СТАВЛА ТОЧКИ НАД I)

Да уж, сколько раз приходилось выуживать из корзины интереснейшие письма, которые Старпом зафутболил туда только потому, что запятой в начале двуперстной оборота не было. Придираться, конечно, нужно, но в меру. Только вот когда от вас приходит интереснейшие послания, но написанные слитно (иногда даже пробелов между словами нет), без всяких знаков препинания, меня это тоже... да нет, не бесит даже, а просто обидно становится, что человек, настолько логично излагающий свои мысли, делает это в столь извращенной форме.

Я понимаю, может быть, это такой способ выделиться, отличаться (потому что настолько безграмотным быть просто невозможно), но ведь и о получателях (то есть о нас) могли бы подумать, мы ведь не насилием нас «падонкофским» слогом, да и про знаки препинания не забываем.

ПИСЬМО №3

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ МУЗЫКА

Здравствуйте, уважаемая редакция! Приветствую вас, Светлана и товарищ Старпом! Музыку для игр часто пишут какие-то «специальные» люди. Например, почему разработчики не приглашают для работы над саундтреком известных рок-исполнителей? Нет, и такое, конечно, случается, но нечасто.

Вот кинопроducers не стесняются сотрудничать с музыкальной поп/рок/хип-хоп-индустрией. И получается неплохое, а из игровых проектов, в разработке которых участвовали известные широким мас-



сам музыканты, на ум приходит всего несколько игр. А разве не забываю были побегать в каком-нибудь Titan Quest под лихие мелодии Nightwish? Или чтобы какую-нибудь русскую RPG отлично озвучила та же «Ария»... В общем, хочется услышать ваше мнение по этому поводу.

Александр Пальгуге



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(В ЛЕСУ РОЖДАЛА БЛОЧКУ)

Дело в том, что в игровом строении основной элемент, от которого танцуют разработчики, это геймплей. На него, как на елку, надевают другие украшения: графику, сюжет, музыку. В кинематографе все чуть-чуть иначе, там режиссер вполне может снимать сцену, флигранно подгоняя ее под какую-нибудь музыкальную композицию. Пошла музыка вверх — сюжет накалился, спокойная мелодия — на экране ничего экстраординарного не происходит. Такой подход позволяет добиться глубокого погружения в происходящее, ведь действие чуть ли не по нотам (по вполне реальным, тем, что звучат из динамиков) расписано.

В игре такой миллиметраж встречается крайне редко, потому что происходящее на экране с точностью до шага никто предсказать не может: куда побежит игрок, в какой последовательности будет убивать врагов, какой предмет схватит в следующий момент, заметит ли не заметит противника? Нет, в некоторых сценах можно и такой высший пилотаж применять, замешивая его на триггерах, но случается это крайне редко.

Потому для игр музыка обычно пишется блоками. Композитору объясняют, какая в целом стилистика у уровня или карты, какое настроение нужно передать игроку при помощи музыки, и, в общем-то, все. То есть работают, если можно так сказать, довольно грубо. Не любяком музыке выпиливают, подстраивая ее под сюжет и действие, а лишь обрабатывают двуручную пилу.

Отсюда и специфика. Надо записывать не набор композиций, а много-много коротких треков, да еще так, чтобы они задавали раз-

ное настроение, но при этом все были каким-то образом связаны. А ведь той же «Арии» или Nightwish не скажешь, что, ребят, нам тут нужно шесть часов треков, вот в такой стилистике, общайтесь-ка оперативно и смотрите не ошибитесь, а то денег не дадим.

Все это, конечно, касается только интерактивной музыки, если же музыка неинтерактивна и/или предназначена для роликов, она пишется большими треками и, в целом, по киношным правилам.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(РЫСЦОЮ ПРОБЕГАЮ)

Регулярно общаюсь с людьми, которые так или иначе связаны с производством игровой музыки. И в последнее время от них приходится слышать, что упомянутый Светой «лобзик» потихонечку вытесняет «двуручную пилу». Все чаще музыка начинает писаться не под целые уровни, а под каждую отдельную ситуацию, комнату, коридор, битву. Да, предугадать поведение игрока с точностью до выстрела невозможно, но это и не требуется, просто нужный трек вешается на триггер и как только игрок появляется, допустим, в перестрелку с определенным монстром, начинает играть новая мелодия.

В принципе, это все и раньше было, но не в таких масштабах. Большие всего внимания музыке уделяли при разработке игр вроде Silent Hill, а вот экшены обходились четырьмя-пятью треками на локацию. Но взгляните на тот же Gears of War, в нем музыка может меняться по несколько раз в пределах одного зала. Начинаете перестрелку — играет что-то вроде спид-металла, выбираетесь на балкончик со снайперкой — колонки заходится в нью-эйдж, убили всех противников — пошла звуковая «отбивка». Были бы деньги, а сделать киношную музыку в играх не проблема.

ПИСЬМО №4

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ СТЕРЕОТИПЫ

На страницах вашей рубрики вы пролили уже столько крови, что можно наводить не одну реку. В смысле, про насилие

в играх, расчлененку и прочий массжак было сказано очень много. Но я хочу затронуть чуть с другого ракурса. Откуда вообще взялось это мнение, что кровячка и оторванные части тела в играх влияют на психику? Я и многие мои друзья родились в те светлые времена, когда выливание менее тонны крови в играх считалось дурным тоном, и ведь не было мыслей схватить топор и пойти рубить прохожих. А сейчас вроде бы крови стало значительно меньше, а разговоры не затихают.

В игре я обожаю кидать корейцев в их же соборы, а в жизни покупаю у них одежду на рынке. Даже если меня обманут, у меня и в мыслях не возникнет схватить кого-нибудь из них за горло и кинуть через пару лотков.

И во второй части письма я хотел бы встать на защиту западных стереотипов по нашей необъятной Родине. На игроманском форуме постоянно обсуждается вопрос, что, мол, западные кино- и игровая индустрии демонстрируют Россию с неприглядного ракурса, не такой, какая она есть на самом деле. Почему так, вы уже отвечали, но меня вообще удивляет такая постановка вопроса. Ведь мы, россияне, сами зачастую не знаем многого про страну, в которой живем. Посмотрите, как в наших фильмах показывают среднестатистическую русскую деревню: население деревни — это бабки в платках с корысьем-домом да трактористы-пыльчуги, у всех деревянные дома, а по улицам обязательно ходят коровы. Смех, да и только. Интересно, люди, которые это снимали, в деревню-то хоть раз были?!

С уважением, Олег Скарня



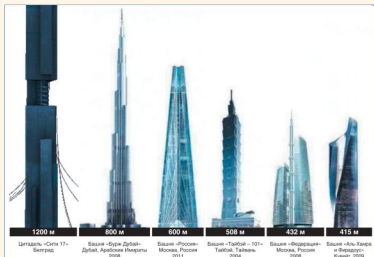
АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ЛЕГКИМ НАМОВЕНИЕМ РУКИ ВЫПУСКАЮ
КНИШКИ НА ВОЛНО)

Чуть бы было понятно, почему столько разговоров о крови, для наглядности рассмотрим ситуацию на примере... да хоть обычного общественного туалета. Пока туалет чистый, про него мало кто знает и регулярно его посещают только два-три человека, никакого шума нет. Посетители ведут себя аккуратно, посторонние запахи отсутствуют, все чино-благородно.

Но «популярность» туалета растет, и в него начинают заглядывать прохожие. Не все они опытные, не все метко попадают в цель с первого захода. В туалете начинают появляться неприличные надписи на стенах, выполненные отнюдь не мелом, кто-то пытается сбивать в полете мух, из отхожего места начинает распространяться сначала неприятный аромат, а потом и самое настоящее зловоние. Запах уже чувствуется даже те, кто в туалет этот вообще не ходит.

И вот тут начинаются разговоры о том, что надо соблюдать чистоту, что попадать надо, как снайпер, с первого раза, а не палить очередью от бедра. Кто-то придумывает правила поведения в туалете, появляются уборщики, начинают взимать плату за вход.

Так и в игровой индустрии. Пока она была маленькая и незаметная, никого не волновало, сколько голов отрубят игрок, сколько метров кишки он размотает по уровню и какого цвета кровь у пришельцев с Юпитера.



Работа Вадима «OWRING» Карпова.



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



Но мальчик рос, вышел на уровень, сравнимый с киноиндустрией, обрел популярность. А главное, среди участников (то есть игроков) начали появляться личности не вполне адекватные, возможно даже, психически нездоровые. Кому-то вздумалось помахать мотковской, как в Half-Life, кто-то решил подавить прохожих, как в GTA, да и оружие во многих странах в свободном доступе — отличный плацдарм для реализации внутренних комплексов. Появилась вполне реальная необходимость вводить правила, ограничивать, направлять, следить и контролировать.


СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(РИСОВАЛА КРОВЬЮ НА СТЕНЕ)

Старпом, как не только в этом деле. Игровая индустрия — это ведь еще и огромные деньги, а на огромные деньги, как гонимы на мед, слетаются жалающие похитители. А единственный способ сделать это, если сам не умеешь творить — возводить препоны, строить заборы, объявлять себя начальником. Вот эти многие и занимаются. Нет, безусловно, какой-то контроль нужен, но и до абсурда доводить ситуацию не стоит. Достаточно сделать жесткие возрастные ограничения, проследить, чтобы они соблюдались, и можно не голосить без надобности.

Ну, как на дороге. Есть ПДД: какие нарушения, изволь ответить по закону, а кричать направо и налево, что надо немедленно что-то сделать, чтобы машин на улицах стало меньше, — глупость. Впрочем, мечты-мечты: вокруг любого массового явления шумихи всегда будет очень много.

А что касается стереотипного представления России в зарубежных играх, тут вы, Олег, к сожалению, правы. В чужом глазу пылинку видишь, а в своем бревна не замечаешь.

ПИСЬМО №5
МЫШИНЫЕ ТРЕНИРОВКИ

Привет милой Светлане и хардкорному Старпому. Я давно играю в компьютерные игры и вот с какой проблемой столкнулся. Больше всего времени я провожу в многопользовательских экшенах вроде Counter-Strike, Team Fortress 2 и Battlefield. Соответственно, я постоянно тренируюсь — как с ботами, так и с живыми соперниками. Но стоит мне взять небольшой таймаут, сделать перерыв на несколько дней, как весь мой навык игры улетучивается. Все, чему я научился (распрыжка, хедшоты и прочие важные элементы), «чуждым» образом забывается. Очень надеюсь, что вы мне поможете.

Кусов **CHEBUR** Ибрагим


АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(СТРЕЛЯЯ НА ПОРАЖЕНИЕ И БИЛ БЕЗ ПРОМАХА)

С навыком игры в компьютерные игры все точно так же, как с ездой на велосипеде. Если кататься постоянно, можно и на заднем колесе прыгать, и на бордюры высотой в метр зазаканивать, и на месте по несколько минут балансировать. Но стоит забросить тренировки, и умение пропадет. Останется только базовый навык — кататься вы не разучитесь, но все тонкости придется осваивать заново. Но — очень важный момент — на восстановление навыка уйдет

значительно меньше времени, чем если бы вы учились с нуля (тело-то помнит).

Так что «откатов» пугаться не нужно. Я вот, если в тот же Team Fortress 2 неделю не поиграю, чувствую, что и хедшоты снайпером получаются хуже, и скаутом в воздухе из пистолета в голову не всегда попадаю, и поджигателем на ближней дистанции врага в струе пламени удержать не всегда могу. За час игры все навыки восстанавливаются. А если перерыв был дольше (в отпуск уехал на пару недель), на восстановление нужно уже больше времени.

Потому киберспортсмены и тренируются каждый день, чтобы навык не терять. Считаю, что лучше играть каждый день хотя бы по часу, чем по пять часов, но два раза в неделю.


СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(САМОТВЕРЖЕННО ВИСЛА НА БРУСЬЯХ)

Какие, Старпом, у тебя умные рассуждения, прямо хоть в словарь заноси. Велосипеды, «откаты» какие-то. Есть же куда более простая параллель — любой вид спорта (кроме тех разновидностей, где надо тяжести поднимать). У меня знакомая занимается гимнастикой, так тренер ей всегда говорит: ты лучше два часа в день дома простые упражнения поделай, чем в зале по семь часов три раза в неделю.

Я вот в Battlefield 2 буквально заставляю себя по двадцать минут в день играть, чтобы не терять командных навыков. Три дня не поиграла, и все, пиши пропало: уже и на команды взводного не так быстро реагирую, и пули

попадают куда угодно, только не во врага, да же из танка стрелять хуже получается.

ПИСЬМО №6
ОДА ПРОФЕССИОНАЛИЗМУ

Сначала «небольшое» предисловие. Я, как добросовестный ученик, решил сделать домашнюю работу по литературе. Домашка заключалась в том, чтобы написать рецензию на какую-либо прочитанную книгу, ну или в крайнем случае фильм. Но так как игры мне гораздо ближе, чем книги, я решил написать рецензию на Crysis. Учительница, как ни странно, разрешила написать ее.

Прихожу домой и весь такой радостный сажусь за компьютер. В голове было много мыслей и набросков по этому поводу. Я начинаю писать, примерно полчаса пишу без остановок — несет и несет. Написал уже немало, и тут началось. Все начинаю стучать в аську и звонить по телефону. Через полчаса это все заканчивается, и я, раздраженный, сажусь писать дальше. И тут у меня просто кончаются мысли, все, что я написал после этого балагана, мне не нравится, голова пустая. Расстроенный, я выключаю компьютер.

А теперь вопрос: сталкивались ли вы с таким, когда уже нет вдохновения? И если да, то как из такой ситуации выходили?

Морозов **DI/Mor** Дмитрий (г. Каменск-Уральский)



Полотно «Утро в сосновом Portal-лесу». Автор — тём(A).



Сентябрь

П В С Ч П С В

1 2 3 4 5 6 7

8 9 10 11 12 13 14

15 16 17 18 19 20 21

22 23 24 25 26 27 28

29 30



Σ 1-20





МАМА

Сентябрь

П В С Ч П С В

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30

Иллюстратор: Галло Тар • Разработчик: Scribby House

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ****(СОХОТИЛСЯ НА МУЗУ ПРИ ПОМОЩИ ДИНАМИТА)**

Муза — дама с норовом, к ней подход нужен, просто так в гости не заманишь. Зато уже когда посетитель, пишется легко и просто, на одном дыхании, потом открывается второе — и пишется уже на нем с еще большим удовольствием. Именно на пике вдохновения рождаются самые лучшие статьи. Тут, правда, важно не перепутать. Есть вдохновение, а есть раж. Вдохновение — это когда видишь необычные способы обыграть ситуацию, использовать красивый литературный прием, нестандартную, но очень точную аналогию, неожиданно понимаешь, как выстроить красивый и стройный логический ряд.

А раж (он же творческий угар), в который часто входят начинающие авторы, сродни остервенению. Есть неудержимое желание писать или делать что-то. Удовольствие доставляет не полученный результат (классная статья), а сам процесс. И вот тут может получиться не хороший текст, а полный кошмар, который редактор вернет с комментарием «перепиши с нуля». Самое же неприятное в творческом угаре — автор не отдает себе отчета, что он порет полую чужую, еще написанное видится ему произведением высокого искусства. С опытом это проходит, но поначалу встречается сплошь и рядом.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА****(НАРАЩИВАЛА ПРОФЕССИОНАЛИЗМ ДО НЕПРИЛИЧНЫХ РАЗМЕРОВ)**

Дорогой Дмитрий, видите ли, в чем дело... Вдохновение — вещь совершенно непредсказуемая, сейчас оно есть, а через десять минут — фьють, и испарилось. Я искренне считаю, что профессионализм автора — это его умение в любой, даже самой сложной и некомфортной ситуации (температура под сорок, голова раскалывается, ядерная бомба прилетит через десять минут) написать качественную статью. И чем выше этот самый средний уровень, на котором пишет автор, тем больше он профессионал. Такого среди ночи разбуди, быстро ситуацию обнесуй, и он

за тридцать минут напишет отличную заметку почти на любую тему.

А когда хорошие статьи получаются только под настроение раз в месяц, это не профессионализм, а просто удачное стечение обстоятельств. Раз в год и палка стреляет.

ПИСЬМО №7**ШЕДЕВР ИЗ-ПОД ПЕРА ДИЛЕТАНТА**

Пофантазируем? Представьте, в будущем создадут чудо-программику, с помощью которой любой обыватель с очень бурной фантазией сможет создавать игры AAA-класса за 1 месяц. К чему это приведет? Я, например, с нетерпением жду такую утилиту — у меня очень бурная фантазия.

SMS с номера +7-911-*-97-88****АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ****(ВАЛЯ ШЕДЕВРЫ ПАЧКАМИ)**

Да-да, раньше профессиональные программы для работы с растровой графикой были доступны только специалистам, потом «Фотопол» и ему подобные распространились по всему интернету, но что-то заметного увеличения числа гениальных работ не случилось. Меня всегда удивляли люди, которые считают, что можно создать программу, которая все сделает за тебя. Это, наверное, психология ладкой до халавы русской души. Сидел в сказке Емеля на печи, потом поймал щуку, и жизнь у него резко наладилась: забурел, на печке начал по магистралам своей деревни раскатывать. Илья Муромец на похожей печке еще больший срок отмогал (тридцать лет и три года), потом встал и сразу богатырем заделался.

В жизни так не бывает. В жизни, чтобы что-то начало получаться хорошо, надо работать, и работать много. На фотофорумах очень часто приходится читать форумы начинающих, где в «Фотошопе» кнопка, чтобы с фотографии, скажем, все морщины убрать и целлюлит вывести. На что старожилы почти всегда отвечают: а не хотите ли, любезный, просто кнопку «Сделайте мне красиво»?

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА****(СЛЕДИЛА ЗА ТЕНДЕНЦИЯМИ)**

Старпом, ты все шути шутишь, а меж тем средний уровень фотографий за последнее время сильно вырос. Сейчас уже новички могут делать очень хорошие работы, которые раньше считались средним уровнем. Так что развитие, вне всяких сомнений, идет. Просто верхняя планка качества тоже смещается.

Появится программа, в которой можно делать неплохие игры без специальных знаний (игровые конструкторы, кстати, давно существуют, вот только возможности у них не очень большие), так и разработчики начнут делать куда более качественные проекты.

ПИСЬМО №8**ВОЗРАСТНОЙ ЦЕНЗ**

Привет! У меня есть вопрос. На какой возраст читателей рассчитан ваш журнал? Мне 11 лет, и, несмотря на то, что некоторые статьи я просто не понимаю, мне «Игромания» очень нравится.

Мишурин Михаил, г. Астрахань**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА****(УКОМПЛЕКТОВЫВАЛА ЖУРНАЛ СОСКОЙ)**

Знаете, этот вопрос задают очень часто, но правильного ответа мы так и не придумали. Как-то в голове не укладывается, что можно делать игровой журнал, рассчитанный на определенный возраст. Игре, как и любви, все возрасты покорны. Можно, конечно, всего убедить себя, что мы пишем только для 10-15-летних, и искусственно ограничиваем уровень статей: якобы потому, что в этом возрасте ничего сколько-нибудь сложного ребятам просто не поймут. Вот только понимают, да еще как. К нам иногда в редакцию такие умные письма приходят от игроков, которые еще и десяти лет не исполнилось, что мы просто двину даем: так не каждый взрослый написать может.

Поэтому критерий мы для себя выбрали только один: делаем журнал таким, каким нам самим хотелось бы его видеть и читать. И это, как вы понимаете, очень взрослый и серьезный (хотя и с толковой юмором) уровень.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ****(РАСПУСКАЛ НЮНИ И ПАЛКАСЯ В ЖИЛЕТКУ)**

О каких вообще расчетах может идти речь? Да, есть определенный возраст (где-то от 12 до 20 лет), когда увлечение компьютерными играми максимально, а желание узнать о них что-то новое накалено до предела. Но из косяков к этому моменту вроде бы все выбиралось, соску выплевывалось, да и мыслить начинают вполне разумно. К тому же нас читают и люди, которым далеко за тридцать, соосозак с ними, кто ли?

Многие забывают, что основная задача серьезного журнала — не подстраиваться под аудиторию, а развивать ее. Почитайте «Игроманию» пяти-шестилетней давности. По сравнению с нынешним уровнем — небо и земля. Но тогда и у нас опыта было значительно меньше, и мы, наша аудитория, тоже были не столь подкованы в игровой индустрии. Развивались мы, умнели мы, взаимно подталкивали друг друга.

Есть, правда, еще один важный момент. Развиваясь, надо постоянно помнить об úrov-



Вот такое замечательное граффити нарисовали на гараже наши читатели FivedeMall, Hrom, RuJ. Искренне надеемся, что владелец не был против.



не вхождения. Журнал должен быть понятен и интересен любому человеку, впервые взявшему его в руки. Кто-то считает, что чем профессиональнее издание, тем сложнее его понять новичку. На самом деле это не так. Профессионализм в том и заключается, чтобы простым доступным языком рассказывать о сложных, мало кому известных вещах.

ПИСЬМО №9

СПЕЦВЫПУСК — ЗА И ПРОТИВ

Я давно покупаю «Игроманию», и в голове у меня крутятся идеи создания «золотого выпуска». В нем подвигались бы итоги года и публиковалась лучшая игра, вышедшая за последние 12 месяцев. Ведь выходят у других журналов спецвыпуски, так почему же вы не используете этой замечательной идеи? В общем, подумайте над моим предложением и ответьте.

Олег, г. Омск



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

(ВЫПУСКАЛ «ИГРОМАНИЮ» ПРО ПАМПСЕРЫ)

Раз уж речь зашла о спецвыпусках, давайте рассмотрим проблему в комплексе. Вот ведь в чем заковыка. Спецвыпуск хорош только на уровне идеи. Вот, мол, мы сейчас как возьмем, как зашарашим номер про «Ядерный титбит», а потом еще про «Яйца Фаберже». Реальность отрезвляет. Спецвыпуски априори интересны куда меньшему числу людей, чем полноценные номера. Просто потому, что конкретными вещами интересуется не так много народа. По разные игры прочитают все, про «Три маленькие белые мышки» — только родители, занимающиеся компьютерным воспитанием своих чад (утрирую, игра-то отличная, но все же).

Так что важно не перегибать палку и во всем знать меру. Раз в год мы подводим итоги, эксклюзивы в каждом номере сплошь и рядом — зачем же себя искусственно ограничивать? Надо делать интересно всем.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тянут на развернутый ответ, но при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Ловите обойму мини-ответов на ваши мини-вопросы.



Здравствуйте, дорогие игроманы! Вам приходят не только электронные письма, но и бумажные. А что вы делаете со всей бумажгой? — SMS с номера +7-909-***-81-38

СВЕТЛАНА: Внимательно изучаем, если письмо попадает в журнал, то перепечатываем. Некоторые творения (в основном это картинки, а иногда даже картины) помещаются в рамочку и вешаются на стену. Кроме шуток.

СТАРПОМ: Да почти все хранится после прочтения. У меня вон в углу стола огромная пачка писем лежит, среди них есть экземпляры, пришедшие лет семь назад. Но в последнее время бумажной корреспонденции все меньше. И слава богу — работать с ней значительно сложнее, чем с электронной почтой и смсками. Хотя читать, не скрою, приятно.



А сколько гигабайт у человека в голове? — Краснов Евгений
СТАРПОМ: Ну у вас, товарищи, и вопросы. Столько уже работ научных на эту тему прочитал, но однозначного ответа на этот вопрос не существует. Причина банальна — до сих пор неизвестно, что является единицей измерения памяти. Вот как только узнают, вмиг подсчитают, сколько килобайт в голове у Светы, а сколько гигабайт у меня.

СВЕТЛАНА: Каких таких килобайт? Старпом, ты что, так комплименты девушкам раздаешь? Я же молчу, что ты у нас в журнале самый древний (сколько уже — девять лет, если ничего не путаю?), можно сказать, реликт, динозавр. А знаешь, где у некоторых динозавров мозг находился? То-то!



Здравствуйте. Все говорят, что компьютерные игры вредны, зомбируют и прочие ужасы. А как быть с киноактерами? Их вживание в образ? Ведь играют они часто далеко не ангелов. И что, ни одного зомби я среди них не заметил. — SMS с номера +7-909-*-49-36**

СВЕТЛАНА: А я бы поспорила. Судьба некоторых актеров поразительно похожа на судьбу некоторых героев, которых они когда-то играли. Так что зомби не зомби, но что-то тут мистическое есть.

СТАРПОМ: Прямо «Байки из склепа». Он сыграл роль вампира, а наутро обнаружил себя сосущим кровь из любимого хомячка... Психологический аспект, конечно, имеет место быть, но мистику-то сюда зачем приплетать? Нервные срывы случаются, многие актеры после особенно сильного «вживания в роль» даже в



Такие вот модели создает на досуге Антон Якимовцев из пластилина (правда, пластилиновый бюст потом покрывается несколькими слоями клея ПВА, грунтовкой и красится).

психуху попадают, а уж к психухе чуть ли не каждый третий заглядывает. Но зомби еще никто не становился, равно как и терминатором.

✉ Скажите, какую игру и какого жанра сделали бы вы, если бы на вас вдруг ни с того ни с сего снизошла такая благодать и какая-нибудь убер-корпорация, подобное EA, вдруг решила сделать игру по вашему желанию и под вашим контролем? — Тарас Жуков, г. Днепропетровск, Украина

СТАРПОМ: Непременно спродюсировал бы отвязную аркаду про то, как разрабатываются игры. С жестоким мордобоем в отделе программистов, отстрелом нерадивых художников и моделлеров, зерскими разборками с издателем и жесткой пиар-кампанией с нанесением тяжелых телесных повреждений.

СВЕТЛАНА: Я бы, если честно, попыталась сделать добрый хороший квест старой школы. Мне их сейчас очень не хватает. Чтобы и пиксель-хантинг был, и перемещение между экранами, и красивые задники. А в главной роли у меня была бы мчела, похожая на ту, что жужит в Viva Pinata.

✉ Привет убойному танкдому brutalного Алексея и очаровательной Светланы! Мой вопрос краток и сугубо «за жизнь»: какие факультеты вузов (а еще лучше назвать и их) вы вдвоем закончили в свое время? Я как раз подбираю интересные варианты собственного высшего образования. — Никита Вишневский

СВЕТЛАНА: Алексей у нас медик до мозга костей. После окончания института (РГМУ, бывший Второй медицинский институт) даже ординатуру закончил по специальности «судебно-медицинский эксперт». Как подумаю, аж страшно становится.

СТАРПОМ: А Света у нас химик-технолог, закончила заведение со сложнорепроизносимым названием Московский институт тонкой химической технологии (МИТХТ). И нет чтобы с пробирками возиться — туда же, поближе к компьютерным играм.

✉ Здравствуйте, редакция! Идет ли у вас конкуренция с другими журналами, если нет, то почему? — Kilngrey

СВЕТЛАНА: Смотря что понимать под конкуренцией. Возможно, с нами кто-то конкурирует, но мы на это, если честно, никакого внимания не обращаем. Но если считать конкурентной любое взаимодействие на одной и той же территории, то да, идет. За сердца читателей мы боремся просто фактом своего существования.

СТАРПОМ: Сто раз уже было сказано, что мы просто стараемся сделать лучший в мире журнал о компьютерных играх. Без конкуренции добиться этого невозможно. Другое дело, что никто не думает о том, как кого-нибудь задвинуть или выдвинуть с рынка, — все плохое рано или поздно либо само отвалится, либо эволюционирует во что-то хорошее. Если хорошего будет много, мы будем только рады.

✉ Здравствуйте, уважаемые почтовики. Мне очень интересно, сколько игр вы прошли за всю свою игровую жизнь? — SMS с номера +7-927-***-94-08

СТАРПОМ: Даже приблизительно не могу сосчитать. Думаю, несколько тысяч. Только дома на полках у меня стоит около 700 дисков (картонные коробки давно пришлось выбросить — слишком много места занимали). И это только то, что покупал для себя (играл почти во все). На антресолях валяется несколько ящиков с дисками от «Спектрума» и БК 0010-01 — там тоже отыграно большинство. А если еще вспомнить казуалки, шаровары, консольные игры да флэшки приплюсовать, набегит сумасшедшая цифра.

СВЕТЛАНА: У меня игровой стаж чуть меньше, чем у Старпома, да и играю я очень избирательно, все подряд не смотрю. Но тысяча за долгие годы явно набегала.

✉ Сколько времени уходит на создание журнала? — SMS с номера +7-927-*-66-09**

СТАРПОМ: Стандартный номер «Игромании» делается четыре недели. Поскольку журнал выходит 12 раз в году (по числу месяцев), несложно подсчитать, что остается около трех лишних недель. Соответственно, три номера сдаются не четыре, а пять недель (общим подготавливаем под праздники и летние отпуска, чтобы и отдохнуть как следует, и над журналом нормально поработать).

✉ Привет, «Игромания»! У меня один вопрос: почему Старпом всегда в бандане? — Александр Лебедев

СВЕТЛАНА: Непрадада ваша, он еще регулярно лысиной с фотографией сверкает. А банданой, наверно, маскирует солнечных зайчиков, которые на макушке прыгают.

СТАРПОМ: Во-первых, не лысиной, а бритым черепом. Во-вторых, бандана — идеальный головной убор при выскобленной до блеска макушке. В отличие от кепки, ее ветер не сдувает, и от солнца защита отличная.

✉ В последних выпусках журнала очень часто встречается слово «спойлер». Не могли бы объяснить, что оно значит? — SMS с номера +7-927-*-38-20**

У меня вопрос: что такое «песочница» (Sand Box)? — игрок

СВЕТЛАНА: Слово «спойлер» произошло от английского термина *spoil* — «покусать», «портить». Вот если вы рассказали человеку концовку фильма, который он еще не посмотрел, хотя собирался, и испортили ему все удовольствие от просмотра, это и есть спойлер. С компьютерными играми аналогичная ситуация.

СТАРПОМ: Термин *sandbox* имеет довольно много значений. Например, в программировании так называют специально созданную программную среду, которая служит своеобразной оболочкой для потенциально опасных программ. Утилиту как бы запикивают в ящик, в котором она может вытворять все, что ей вздумается (как ребенок в песочнице), но если попытается выскочить наружу и перехватить какие-нибудь процессы, находящиеся в памяти, ее вежливо загипнотизируют обратно.

В компьютерных же играх термин имеет немного другое значение. Здесь песочница — это мир, который живет по своим законам и в

котором главный герой на самом деле не такой уж и главный. Он всего лишь один из винтиков в огромном механизме. Даже если он ничего не будет делать, окружающий мир продолжит жить своей жизнью.

✉ Привет, люди. А вы не думали опубликовать лучшие письма на сайте «Игромании»? — Семен Виноградов

СВЕТЛАНА: А вы зайдите на игроманский форум в раздел «Почта журнала», там многие письма публикуются и обсуждаются.

МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать ознанченный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

1. <http://igb.kirovnet.ru> — Independent Games Blog, блог об инди-играх (то есть об играх от независимых разработчиков). В отличие от большинства подобных проектов, все обзоры автор этого сайта пишет самостоятельно.

2. <http://hitmanseries.ru> — фанатский сайт обо всех играх серии Hitman.

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Землеройки — это такие крошечные насекомые, весят от силы пять граммов, живут не долгие годы, а скорость обмена у них такая, что за день нужно съедать пищи в два-три раза больше, чем весят тело. Всегда думал, что быть землеройкой не особенно приятно — вся жизнь уходит на поиски пищи, да и живешь-то всего 12 месяцев. И вот недавно прочитал одну научную работу и выяснил, что не все так просто. У землеройки ведь день (и ночь тоже) разбит на 30-80 циклов сна/бодрствования, а активны эти зверьки настолько, что за один такой цикл проживают, по сути, полноценные сутки. Вот и выходит, что если перевести на наше с вами обычное время, получается, что маленькая землеройка живет почти пятьдесят лет. Да еще и день передвигается за это время умудряется больше, чем среднестатистический человек за всю свою жизнь.

Если же нас тут всех в «Игромании» заменить на землероек, журнал будет делаться не за месяц, а, страшно сказать, за 14-15 часов. Я вот думаю, может, поменять Свету на землеройку, и пускай ведет «Почту» в гордом одиночестве? Пошел чайку попить, возвращаешься — а все уже готово.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Старпом, я тоже недавно узнала один интересный факт. Если биты головой о стену, соприкасаясь с ней на скорости около 2 км/ч, то убиться невозможно, зато будешь терять по 150 калорий в час. Ты, кажется, похудеть хочешь? Так вот, можешь начинать!

Но перестав цапаться, а то «Почта» уже заканчивается, а прощаться всегда лучше на позитивной ноте. Крепко вас всех обнимаю, до встречи в следующем номере. ■

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды вставляются в игру самыми разнообразными способами. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причиной — различные версии игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Code of Honor: The French Foreign Legion

Откройте консоль тильдой (~) и введите РЕГИСТРОВЫЕ КОДЫ.

Коды на оружие: Cheat.GiveWeaponFRF2(), Cheat.GiveWeaponHKPSG1(), Cheat.GiveWeaponHKUSP(), Cheat.GiveWeaponLRAC9(), Cheat.GiveWeaponSPAS12(), Cheat.GiveWeaponMilkorMGL140(), Cheat.GiveWeaponMP5sd6(), Cheat.GiveWeapon RPG7(), Cheat.GiveWeapon Famas(), Cheat.GiveWeaponM1911() — все эти коды дают различное оружие; Cheat.AddAmmo() — боеприпасы; Cheat.NextMission() — переход на следующий уровень.

Frontlines: Fuel of War



В папке Мои документы\My Games\Frontlines — Fuel of War\GCGame\Config отыщите файл GCInput.ini и откройте его «Блокнотом». Внутри найдите такие строки:

```
[Engine.Console]
ConsoleKey=
TypeKey=
MaxScrollbackSize=1024
HistoryBot=1
```

Приведите строку ConsoleKey к следующему виду: ConsoleKey=tilde. Затем сохраните файл. Запускаете игру, дадите тильду (~) и в появившейся консоли набираете:

```
god — бессмертие;
loaded — все оружие и амуниция;
allammo — максимум патронов;
ghost — прохождение сквозь стены;
playeronly — отключает искусственный интеллект;
slomo x — изменит скорость игры (вместо x введите число);
fly — режим полета;
walk — отключает предыдущий код;
allweapons — все оружие;
behindview 1 — вид от третьего лица;
suicide — самоубийство.
```

Учтите, что коды работают только в основной игре.

King's Bounty: Легенда о рыцаре

В позашпильном номере журнала в подборку кодов к King's Bounty закралась описка. Мы писали, что для снятия ограничения на прокачку (по умолчанию максимальным является 30 уровень) в файле hero.txt надо добавить в строку exptable пять значений опыта, что соответствовало бы 35 уровню. На самом деле, чтобы этот прием сработал, надо также добавить пять значений в строку leadtable, которая расположена чуть ниже exptable. Оптимальный вариант — оставить интервал для значений в 2000 очков, то есть добавить числа 29000, 31000, 33000, 35000, 37000.

Spore Creature Creator

На экране создания существа нажмите Ctrl + Shift + C и введите: help — показывает консольные команды; AddDNA — дает 150 очков ДНК. Эти коды, возможно, будут работать и в полной версии Spore.

Terrorist Takedown 2: US Navy Seals

Во время игры нажмите кнопку T (чат) и в появившейся окошке печатайте коды:

```
god — бессмертие;
ammo — максимум патронов;
guns — все оружие;
kfa — включает два предыдущих кода одновременно;
tears — бесконечные патроны;
poltergeist — прохождение сквозь стены;
maphole — переход на следующий уровень.
```

The Incredible Hulk

Нижелерисленные действия открывают секретных героев:

Классический Халк — найдите пять обложек от комиксов; Черно-белый Халк — раздолбите 10 000 предметов по ходу игры; Железный человек — на компьютере должна быть сохраненка из игры Iron Man; Броненосец — победите U-Foes, сделав так, чтобы кто-нибудь из них случайно попал по соратнику, победите Abomination; Мазетро — уничтожьте хотя бы одно здание в каждом районе Нью-Йорка; Профессор — пройдите режим Jump Challenges.

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2

В папке с игрой проследуйте по адресу KellerGame\Config и откройте «Блокнотом» файл KellerWeaponsConfig.ini. Для каждого оружия есть свой блок с названием вида [R6Game.ConfigR6PistolMK23], где PistolMK23 изменяется в зависимости от пушки, которой посвящен блок. В каждом блоке замените строку вида



```
m_iDamageAt10M=35
m_iDamageAt15M=30
m_iDamageAt20M=25
m_iDamageAt50M=15
на строки
m_iDamageAt10M=999
m_iDamageAt15M=990
m_iDamageAt20M=999
m_iDamageAt50M=999
```

Тем самым вы сделаете каждое оружие чрезвычайно мощным, и любой противник будет падать замертво от попадания одной пули хоть в мизинец левой ноги.

Чтобы еще и патронов было много, измените числа рядом со строками m_iDefaultAmmunitionCasual, m_iDefaultAmmunitionNormal, m_iDefaultAmmunitionRealistic на что-нибудь очень большое. Строки соответствуют трем уровням сложности игры.

Если хочется бесконечных патронов и отсутствия перезарядки, найдите строку m_bUnlimitedAmmo=false и измените слово false на true. Этот трюк работает только с оружием, которым вы снаряжаете бойцов на экране экипировки.

Параметры гранат прописаны в другом файле: KellerGadgetsConfig.ini. Открывайте его и ищите такие строки:

```
m_iMaxAmmoCasual=10
m_iMaxAmmoNormal=5
m_iMaxAmmoRealistic=2
```

Числа рядом с ними отвечают за количество гранат у вашего бойца. Их можно изменить на любое желаемое.

Уменьшить или увеличить задержку перед взрывом гранаты можно в файле KellerProjectilesConfig.ini. Число рядом со строкой m_iTerrorDelayExplosion — задержка в секундах перед взрывом гранаты, брошенной террористом, а число рядом со строкой m_iPlayerDelayExplosion — игроком.

Warhammer: Mark of Chaos — Battle March

Жмите Enter на указанных ниже экранях и набирайте:

```
Love the Golt x — дает x золота (печатать на глобальной карте);
Strong Wind — дополнительная мана (выберите нужный конит непосредственно во время сражения);
Irresistible Force — быстрая перезарядка заклинаний (выберите нужный конит);
Army Creep — бессмертие для выбранного конита.
```

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

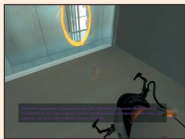
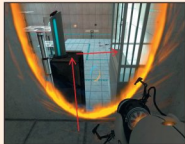
Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «паскальные яйца».

Alone in the Dark



В самом начале игры можно погибнуть даже не встав с кушетки. Когда один из персонажей в комнате попросит вас посмотреть на него, просто зажмите кнопку X (закрыть глаза), и через некоторое время глаголера хладнокровно застрелят. — mike.j.v@mail.ru

Portal



А вы знаете, что в **Portal** можно попасть в безвыходную ситуацию? В восемнадцатой камере испытаний, в зале с большим количеством пушек, слева от входа есть кнопка, которую нужно ухитриться нажать. Однако здесь же можно запрыгнуть на маленький участок позади нее (так, как показано на скриншоте), а затем прыгнуть в открывшуюся область.

Наградой за такой акробатический этюд будет упрекающий диалог Гладос и заметно облегченные условия прохождения (дверь останется открытой). — Александр Моздор

Half-Life 2

Весьма забавный факт, который не является паскалкой (по крайней мере, подтвержден этому нет), но мы его все-таки опубликуем.

С момента выхода **Half-Life 2** многие гадят, где проходит действие игры. Официально город называется City 17. Так вот, в Московской области есть небольшой населенный пункт Голицыно, а через него протянулась улица под названием Городец-17. Улица, по словам очевидцев, весьма немаленькая и похожая (очень отдаленно) на City 17. Вот такое совпадение. — stanis_j-23@mail.ru

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это бага и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно запутанное место, быстрее обычного заполнить самое крутое оружие и т.д.

Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness

На скриншоте посередине видна замечательная урна. Замечательна она тем, что рас-



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные странички, получают в подарок игру «ВАЛЛ-И» (в России издается фирмой «1С»). Чтобы получить приз, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию по телефону +7 (495) 231-23-65.

КОДЕКС НА DVD



трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Code of Honor 2: Conspiracy Island, LEGO Indiana Jones: The Original Adventures, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2.

Трейнеры: Alone in the Dark, Assassin's Creed Director's Cut Edition, Backyard Baseball 2009, Crimes of War, Europa Universalis: Rome, Kung Fu Panda, LEGO Indiana Jones: The Original Adventures, Mass Effect, Samurai Warriors 2, Stronghold Crusader Extreme, The Incredible Hulk, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2, Warhammer: Battle March.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

Читерские программы:

CheMax (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦУ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Паскалки присылайте по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами паскалка.

Если паскалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресу winner@igromania.ru или dormi@igromania.ru.



положена совсем рядом с переходом на другую локацию. Разбиваем ее, забираем выпавший предмет, переходим на другую локацию, возвращаемся, разбиваем урну снова — и далее до бесконечности. Так в начале игры можно обзавестись кучей полезных предметов. — jurival92@mail.ru

Race Driver: GRID



Если вам надоели размытые в игре или устали глаза от световых эффектов, сделайте следующее. Откройте папку **Мои документы\Codemasters\GRID Demo\hardware\settings** и откройте «Блокнотом» файл **hardware_settings.config.xml**. Далее найдите строку `<postprocess enabled=true blur=true />` и измените ее на `<postprocess enabled=false blur=false />`. Этот трюк не только избавит вас от блюра, но и добавит игре несколько кадров в секунду. — spec-100@mail.ru



ТЕСТ

НОМЕР
9

СЕНТЯБРЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на contest@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. У всех последних игр серии **Need for Speed** есть какая-то своя особенность. В **Underground** — стритрейсинг, в **Underground 2** — открытый мир, в **Carbon** — гонки по кольцевым трассам. А что особенного в выходящем осенью **Need for Speed: Undercover**?

А. Новый режим — Chase (гонки с полицией).

Б. Наличие мотоциклов.

В. Возможность создать своего собственного гонщика и развивать его.

Г. Сумасшедший геймплей, наподобие Burnout, со зрелищными авариями и кучей разбитых всякую автомобилей.

Д. Возможность установить оружие на машину.

2. Вспомните самую первую игру серии **Prince of Persia**, которая вышла в 1989 го-

ду. Сколько времени нам давалось на то, чтобы спасти принцессу и свергнуть гнусного Джафара с трона?

А. 30 минут

Б. 45 минут

В. 60 минут

Г. 90 минут

Д. Не было там никакого ограничения по времени.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Сейчас на Западе создается игра по мотивам фильма «Особо опасен», снятого отечественным режиссером Тимуром Бекмамбетовым.

А. Совершенно верно.

Б. Слабо в такое верится.

4. **Final Fantasy XIII** (представительница невероятно популярной на приставках JRPG-серии) в июле была официально анонсирована на PC. Компьютерная версия игры выйдет одновременно с американским релизом на PlayStation 3 и Xbox 360.

А. Ура, ура, ура!

Б. Неправда, не было таких заявлений от Square Enix.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Угадайте, откуда эта цитата.

5. Диалог двух героев:

— It was originally my brother's... return it to me and I'll let you go, kid.

— Kid? Well... if that's how you see me, I think you'll blush a pretty pink when I kick your ass!

(— Он принадлежал моему брату. Верни его мне, и я отпущу тебя, сосунок.

— Сосунок? Ну, посмотрим, как твоя задница окрасится в здоровый розовый цвет, когда я надеру ее.)

А. Devil May Cry 4

Б. Gears of War

В. Alone in the Dark

Г. American McGee's Grimm

Д. Space Siege

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ



6. Определите, из какой игры взят этот скриншот?

А. F.E.A.R.

Б. Condemned: Criminal Origins

В. DOOM 3

Г. Alone in the Dark

Д. S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

7. Студия Gas Powered Games известна прежде всего своей серией Siege-игр. Ниже мы перечислили их все с указанием года выхода. Не затесалась ли в список ошибка?

А. Siege (1992)

Б. Dungeon Siege (2002)

В. Dungeon Siege 2 (2005)

Г. Space Siege (2008)

Д. Все верно, ошибок нет.

COMPRO
TECHNOLOGY

Призы

Победитель «Теста» получит в подарок внешний ТВ-тюнер **VideoMate V300**, который поддерживает вывод сигнала в разрешении вплоть до 1680x1050. У тюнера есть компонентный вход, так что при желании к нему можно легко подключить Blu-ray или DVD-плеер, а также любую игровую приставку нынешнего поколения. Приз предоставлен компанией **Compro Technology (www.comprousa.com)**.

Еще шестерых призеров ждут диски с игрой «Насекомые» (издатель в России — фирма «1С»).

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест 9. Сентябрь».

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #1st и пометкой «Тест 9. Сентябрь».

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 9. Сентябрь».

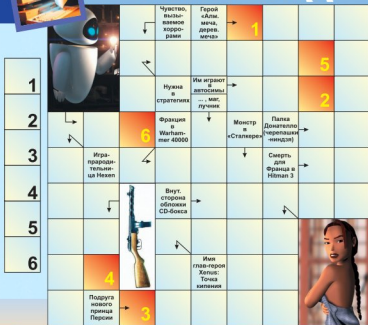
Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



СКАНВОРД

НОМЕР

9 СЕНТЯБРЬ



Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Пять универсальных USB-накопителей Kingston DT Style со сменными вставками для корпуса и возможностью создать свой собственный имидж. Два первых победителя получат флешки объемом 4 Гб, еще три призера — 2 Гб. Призы предоставлены компанией Kingston (www.kingston.ru).



Kingston
TECHNOLOGY
COMMITTED TO MEMORY

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

- 1) Либо на электронный ящик skanword@igromania.ru с темой «Сканворд 9. Сентябрь».
- 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #skl и пометкой «Сканворд 9. Сентябрь».
- 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 9. Сентябрь».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ №9. СЕНТЯБРЬ



Правила

Вам нужно расставить картинки из игры Devil May Cry 4 в хронологическом порядке и выслать нам свои ответы. Полноразмерные версии этих картинок лежат на диске в разделе По журналу/Мозговой штурм.

Призы

Шесть коробок с игрой FlatOut: Ultimate Carnage, изданием которой у нас занимается компания «Бука».



Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

- 1) Либо на электронный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотопамять 9. Сентябрь».
 - 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #fotos и пометкой «Фотопамять 9. Сентябрь».
 - 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 9. Сентябрь».
- Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ
КОНКУРСОВ ЗА №7/2008

Тест №7. Июль

Правильные ответы

1. А (главное отличие Burnout Paradise от других игр серии — наличие большого города на манер Test Drive Unlimited).
2. Б (толстого мужа, подвешенного цепями к потолку, в Silent Hill нет).
3. Б (в игре Lost Planet: Extreme Condition — Colonies Edition есть новые миссии для мультиплеера, но нет для однопользовательского режима).
4. Б (слово *ruined* на самом деле произошло от слова *ruined* и означает «тебя

поимели» в многопользовательских баттлах).

5. Д (цитата из Sam & Max Season 2: Episode 5 — What's New, Beelzebub?).
6. Б (цитата из Assassin's Creed Director's Cut Edition).
7. Г (синоу иноплатянку Лиару Тисони в игре Mass Effect при всем желании убить не получится).

Победители

Писем с правильными ответами: 15.

Победителями становятся:

1. Андрей Рейзнер (Дивногоorsk)

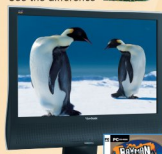
2. Егор Лукьяненко (Владивосток)
3. Раймондс Браун (Курган)
4. Владимир Судочков (Барнаул)
5. Денис Юрьев (Кемерово)
6. Артем Латышев (Орск)
7. Вячеслав Павлов (Набережные Челны)
8. Дмитрий Мухарямов (Тюмень)

Призы

Для первых трех победителей у нас заготовлено три 20-дюймовых ЖК-монитора ViewSonic VG2030 с соотношением сторон 16:10 и разрешением 1680x1050. Время отклика матрицы составляет 5 мс. В монитор



ViewSonic
See the difference™



островные колонки, ель как аналоговый, так и цифровой входы. Призы представлены компанией ViewSonic (www.viewsoniceurope.com/ru).

Остальные призы получают игру «Rayman: Бешеные кролики 2» от компании «Бука».

Сканворд №7. Июль

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: флэббек, БД, Алан, клон, Гимп. По вертикали: ламер, Слим, Эдвард, шланг, бум, акрид, Йода, ФБР, Анк, Зип, ЦНП, кг, Ом, ЛА. Ключевое слово: кроле.

Победители

Писем с правильными ответами: 194. Из них 33 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Федор Карташов (Электросталь)
2. Сергей Зотов (Тула)



3. Илья Коннов (Дзержинск)
4. Алексей Лихачев (Санкт-Петербург)
5. Антон Галабузда (с. Романово, Брянская обл.)
6. Александр Тютюков (Копейск, +7-952-***-41-33)

Призы

Победитель награждается подарочным изданием игры Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2, куда также входят колода карт и футболка.

Остальные призы получают ту же игру в джевеловой упаковке. Издания игры в России занимают компании GFI и «Руссобит-М».

Фотографическая память №7. Июль

Правильные ответы (King's Bounty: Легенда о рыцаре)

1 — Арпания, 2 — Гринворт, 3 — Запад-ные острова, 4 — Моршанские топи, 5 — Верлонский лес.

Победители

Писем с правильными ответами: 611. Из них 137 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Александр Верхогляд (п. Монгохто, Хабаровский край)
2. Илья Булатов (Выборг)
3. Виктор Семенов (Салават, +7-917-***-72-90)
4. Павел Кузков (Омск, +7-908-***-99-62)
5. Александр Ендювинский (Воронеж)
6. Павел Коваленко (Липецк)
7. Павел Горкин (Москва, +7-926-***-68-49)



Семь коробок с игрой Age of Conan: Hyborian Adventures, предоставленных фирмой «1С».

Рубрику подготовил Доримонт Геймблейко



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скритуре» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конверте или в теме e-mail-письма и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«Сканворд»: Ключевое слово.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

«Скритур»: Ключевое слово. Несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишете ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 8. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. При несоблюдении нижеприведенных правил ваше участие, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответ будет абсолютно верным. Поэтому будьте внимательны.

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно укажите:

— в поле «Тема» письма название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 9. Сентябрь»);

— в самом тексте письма — вашим настоящим именем и фамилию, а также город, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разберите пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать письмо (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто может получить приз на почте за вас). На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете, город, в котором вы живете, ваше имя и фамилию. Пример SMS-ки смотрите в пункте №2.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. Ответы исправлять нельзя! Так что лучше писать раз все перепроверьте.

д) Не стоит присылать нам ответы от лица всех ваших родственников. От каждой семьи принимается только одно письмо.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте: CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста», SKANWORD@IGROMANIA.RU для «Сканворда».

ФОТО@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (# для «Теста», #skn для «Сканворда», #fot для «Фотографической»), а потом, через пробел, пишите свой ответ. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111123, Шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тратить время зря и отправить письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на сентябрьские конкурсы принимаются до 29.09.2008. Итоги будут подведены в ноябрьском номере.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого ящика вам оченно долго (больше недели) не отвечает, пишите на contest@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести разные номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодические, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

• м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

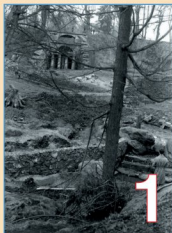
Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

ИТОГИ КОНКУРСА
ALONE IN THE PARK

В июльском номере мы совместно с компаниями «Акелла» и Microsoft проводили конкурс на фотографию самого страшного парка, какой только найдется в вашем городе. Хороших фотографий прислали не так много, как хотелось бы, но отметить есть кого.

Больше всего нас впечатлила картинка **Ивана Санникова** из Перми. Он занимает первое место и получает самый богатый комплект призов — приставку Xbox 360 и игру Alone in the Dark для нее.



Второе место занял **Дмитрий Табакеров** (г. Лидя, Беларусь) с жуткой фотографией кладбища. Дмитрий, вы теперь обладатель мышки Sidewinder от Microsoft.

На третьей позиции финишировал **Павел Ищенко** (Воронеж), которому достается коллекционное издание Alone in the Dark (PC-версия). Его фотография оказалась не то чтобы страшной, но такой, знаете, пронизывающей.

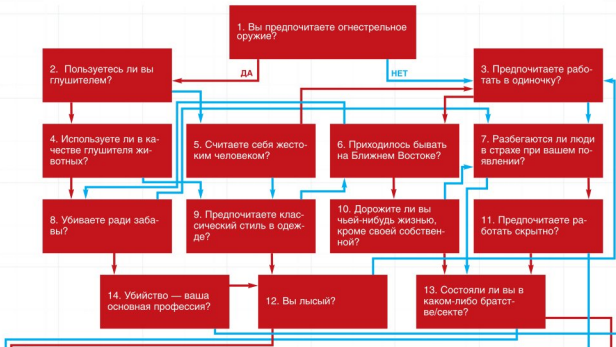


Георгий Курган

ФОТО РОБОТ



В играх нам нередко приходится ассоциировать себя с самыми настоящими убийцами. Для этого теста мы отобрали четырех наиболее характерных. Ответив на несколько простых вопросов, вы сможете узнать, на кого из них вы больше всего похожи.



1

Властелин (Overlord). Вы личность властная и бескомпромиссная, да к тому же довольно заметная. Люди трепещут при одном звуке вашего имени. Ради достижения своей цели вы пойдете на все что угодно. Однако делать вам, скорее всего, ничего не придется: всю грязную работу с удовольствием выполнят фанатичные приверженцы!



2

Хитмен (серия Hitman). Вы довольно элитный человек, предпочитаете работать бесшумно (хотя блестяще в свете ночных фонарей лысина может вас выдать, будьте бдительны!) и аккуратно, добиваясь при этом максимальных результатов. Увы, по долгу службы вам часто приходится мारать руки. Вы бы и рады этого не делать, но это то, что получается у вас лучше всего.



3

Альтир (Assassin's Creed). Чтобы эффективно работать, вам не требуются ласклеты и снайперские винтовки — вы сами быстрее любой пули! Несмотря на довольно заметную внешность (капюшон в форме орлиного клюва и целый арсенал холодного оружия за спиной выдают кого угодно), вы умудряетесь ловко прятаться в толпе и достигать свою жертву быстрее, чем та успевает что-либо сообразить.



4

Чужак (серия Postal). Что и говорить, вы настоящий маньяк! Мучаете животных, стреляете направо и налево, при этом ни на секунду не задумываясь о том, что вас могут заметить. Да и зачем? Любого, кто попытался вас остановить, выломать по шее заточенной лопатой. Где бы вы ни появились, в течение пяти минут там гарантированно водоразится всеобщая паника. В общем, опасный вы тип. Хотя есть у вас и одна бесспорно положительная черта: тем сумасшедшим, которые считают вас своим другом, бывает рядом с вами очень весело.





Товар сертифицирован | Реклама

Возьми 5!

Найди на картинке 5 ноутбуков
и получи скидку 5%!*

В твоём новом RoverBook будет всё, чтобы
привнести в твою жизнь мобильность,
драйв и яркие краски

5 модных расцветок, ■■■■■
процессор Intel® Core™ 2 Duo, экран 12", Bluetooth 2.0,
DVD+RW, Wi-Fi, встроенный кард-ридер,
сканер отпечатков пальцев, web-камера

*Вся информация по телефонам:
(495) 234-9737
фирменный магазин «Ровер центр»
и на сайте www.roverbook.ru



RoverBook Navigator V212
Легкий. Цветной. Технологичный


RoverBook

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

ДА БУДЕТ СИЛА ТВОЯ БЕЗГРАНИЧНА!



ПОЗНАЙ ТЕМНУЮ СТОРОНУ СИЛЫ
Используй в боях невероятные умения и стань настоящим мастером.



УЗНАЙ О СОБЫТИЯХ, ПРОИЗОШЕДШИХ МЕЖДУ III И IV ЭПИЗОДАМИ
В роли тайного ученика Дарта Вейдера, постарайся изменить свои судьбы и стать самым мощнейшим из жнецов.



НЕВЕРОЯТНО РЕАЛИСТИЧНЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС
Интерактивные персонажи и разрушаемые интерьеры – каждое сражение уникально.

СЕНТЯБРЬ 2008

WWW.THEFORCEUNLEASHED.COM

Wii

XBOX 360

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

PSP

NINTENDO DS

Название и логотип LucasArts являются товарными знаками Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. или Lucasfilm Ltd. & TM, как указано выше. Все права сохранены.

LUCASARTS